

# AMIGA AGORA

AMIGA  
entra en  
Internet

¡Busca tus  
Discos LLFB  
en el interior

¿Y el  
Walker?

AMIGA  
en venta...  
VISCORP  
nuevo dueño?

## !!! Cumplimos 1 año!!!

CRITICA  
NOTICIAS  
TUTORIALES  
COMENTARIOS  
PROGRAMACION

¡La Revista hecha POR y PARA el Usuario de AMIGA!

AMIGA Agora Año II Nº 5

Junio 1996

Joan Jorás







## AMIGA Agora 5, Junio 1996

I

N

D

I

C

E

- \* Página 2: *Editorial AMIGA Agora - Jesús García*
- \* Página 3: *NOTICIAS - ESCOM en el CeBIT - Jesús García*
- \* Página 4: *NOTICIAS - AMIGA > VisCORP*
- \* Página 5: *NOTICIAS - Reunión AT tiendas en Palma*
- \* Página 11: *NOTICIAS - VisCORP en Toulouse*
- \* Página 19: *UTILIDADES - DOpus 5 II - Xavi Tolentino*
- \* Página 23: *PROGRAMACIÓN - Curso AnsiiC 3 - Javier G. Lete*
- \* Página 29: *OPINIÓN - Wac-ca, wac-ca V - Dimas Caparrós*
- \* Página 33: *GRAFICOS - Personal Paint 2 - Joan J. Sánchez*
- \* Página 36: *CLUB - DISCOS Agora*
- \* Página 38: *MUSICA - Bars & Pipes Pro a fondo II - Jesús García*
- \* Página 45: *CRITICA - Sin pelos en la lengua 2 - José Mª Barenys*
- \* Página 49: *RICON DEL LECTOR - Cartas de los usuarios*
- \* Página 51: *NO PROBLEM - AMIGA sin problemas 3 - Jesús García*
- \* Página 53: *EL CALABOZO 2 - José Mª Barenys*
- \* Página 57: *REVIEW - Graffiti - Toni Pomar*
- \* Página 61: *COMIC AGORA - Hoja de Kaso*

~~~~~

### EQUIPO AMIGA AGORA

- \* **EDICIÓN:** *TuAMIGA Ordinadors*
- \* **REDACCIÓN:** *TuAMIGA Ordinadors*
- \* **DIRECCIÓN:** *Jesús García*
- \* **MAQUETACIÓN:** *Ruth García*
- \* **PUBLICIDAD:** *Ruth García y Jesús García*
  - **Diseño Portada:** *Jesús García*
  - **Gráfico Portada:** *Joan J. Sánchez*

### \* EQUIPOS:

- *A1200+VIPER 030 28MHz 18MB RAM+HD 540MB*
- *A4000/030 25 MHz 18MB+HD 1GB + CD ROM GoldStar FX400 4v.*
- *EPSON Scanner GT-6500*
- *EPSON Stylus Color*

### \* PROGRAMAS:

- *PageStream 3.0i*
- *ArtDepartment Professional 2.5*
- *ADPro Epson Scanner Controller*
- *Image FX 1.5*
- *Deluxe Paint IV AGA*
- *Personal Paint 6.4*
- *Photogenics 1.1*

### \* FOTO-MONTAJE:

- Adaptación:** *Gustavo López*  
*Javier G. Lete*
- Filmación:** *CODINORTE SRL*  
*Deusto (VIZCAYA)*

### \* IMPRESIÓN:

- GRAFICAS OROZCO*  
*Orozco (VIZCAYA)*

### \* COLABORACIONES:

- Joan J. Sánchez*
- Xavi Tolentino*
- LLFB*
- Javier G. Lete*
- José Mª Barenys*
- Kaso*
- Gustavo López*
- Toni Pomar*
- José Luis Quer*
- Ivan Lorca*
- Carlos Ble*
- y tú...*

**AMIGA**  
**AGORA**





## EDITORIAL

Parece que fué ayer mismo cuando empezamos a encontrarnos en esta página de la Revista, nosotros para contaros todo lo que acontece alrededor del AMIGA y vosotros para leerlo y asimilarlo lo mejor posible, y casi sin darnos cuenta ha pasado ya ¡UN AÑO!

Osea que cumplimos nuestro primer año de Revista justo este mes de Junio y como no podía ser de otra

manera queremos celebrarlo de alguna forma y CON TODOS VOSOTROS.

En primer lugar y creemos que salta a la vista el cambio...¿NO? 8-D.....¡PORTADA A TODO COLOR!, ahora ya podéis apreciar en toda su plenitud el arte de nuestro grafista... :-)

En segundo lugar y esto no salta pero si no tenéis cuidado se os pueden caer ¡EL QUE?...Por primera vez y gracias a la incommensurable Colaboración y Unión con uno de los grupos punteros dentro de la Escena Amiguera de España, "LLFB", AMIGA Agora incluye ¡DOS DISCOS! Los Docs 27, repletos de Ayudas, Tutoriales, Traducciones, Música, etc...

Y en tercer lugar, la Revista da el paso definitivo hacia su total profesionalización siendo montada en Imprenta, con la calidad de acabado que ello conlleva y aunque, indudablemente, esto junto a todo lo anterior ha incrementado enormemente los costes de la Publicación, estamos seguros y apostamos por ello que vosotros sabréis agradecerlo adquiriéndola, suscribiéndoos para no perderos el siguiente ejemplar y enseñándola a otros usuarios que todavía no la conocen para darles envidia y hacer que la compren también.

Así mismo nos enorgullece poder comunicar que tal como anunciábamos en el anterior número de AMIGA Agora, ya hay otras Tiendas/Distribuidores de AMIGA que empiezan a anunciarse en el interior de la Revista y por tanto se amplía la oferta y variedad de Productos para vuestra elección. ¡Son los primeros y seguro que habrá más en los próximos ejemplares! Y a la vez estas y varias Tiendas/Distribuidores más de la geografía Española nos han solicitado la Distribución de AMIGA Agora en sus zonas y a sus clientes respectivos, esto unido a que los propios Colaboradores de la Revista también la distribuyen en sus zonas respectivas, hace que podamos presumir de estar ya prácticamente al alcance de todos los usuarios de España. Para ayudarlos a encontrar el Distribuidor de AMIGA Agora más cercano a vuestra residencia hemos confeccionado un mapa con dichos Distribuidores, el cual podéis encontrar en la Contraportada de la Revista junto con la Hoja de Suscripción que deberéis rellenar y enviarnos inmediatamente ¡Si no queréis perderos el siguiente número de AMIGA Agora!

Más cosas todavía sobre la Revista. Coincidiendo con el principio de año se ha instaurado en nuestro País y dentro del mundo AMIGA, por supuesto, la irrefrenable moda de Internet (Ya nos dio una buena "charla" al respecto nuestro "impenitente e intransferible Wac-ceador" en el número anterior), moda que no podía pasar sobre nosotros sin dejar la correspondiente huella ¡Gracias RETROMAN! y por tanto ¡AMIGA AGORA ESTA EN INTERNET! con su propia página que iremos ampliando y mejorando paulatinamente a medida que vayamos desvelando los "intrincados recovecos" de la creación de dichas páginas. Mientras apuntaros la dirección y ¡No dejéis de visitarla, aunque solo sea para criticarla! :-)

<http://www.geocities.com/Athens/2964/>

Como podéis suponer también tenemos la correspondiente dirección E-Mail en Internet para recoger todos vuestros mensajes, comentarios, preguntas, etc....:

tuamiga@redestb.es

**AMIGA**  
AGORA

## ¿Y EL AMIGA MIENTRAS TANTO QUE?

Pues claro, no nos olvidamos de lo que más interesa solo que nos hemos enrollado un tanto con todo lo anterior....8-D

La verdad es que se han producido varias y realmente importantes, por no decir trascendentales, noticias alrededor del AMIGA desde nuestra última charla aquí.

La primera y más relevante noticia para nosotros, España, es que a partir del pasado Abril empezaron a correr aires de renovación y cambio a través de todos los conductos de nuestro entorno Amiguero en lo que se refería a la Distribución Oficial en nuestro País, que hasta ese momento recaía en PiXel Media con el ya "famoso" intermediario de AT, Mr. J.Costa. Debido a la más que demostrada MALA GESTION de dichos "Entes", (somos con mucho el País donde menos Equipos AMIGA se han vendido desde que AT sacó los nuevos modelos al mercado), la situación ha concluido en la elección de un NUEVO DISTRIBUIDOR-IMPORTADOR OFICIAL DE AMIGA TECHNOLOGIES para España, AMIGA-TEK ESPAÑA.

El cambio ha sido inmediato en todos los aspectos y lo podemos definir como totalmente POSITIVO. Diálogo continuo y abierto, sinceridad, trato de igual a igual, atención a las necesidades del usuario, precios más consecuentes y reales, más y nuevos equipos, propaganda y posibilidad de campaña publicitaria inmediata, reuniones y colaboración con otras entidades de AMIGA....¡En fin! ¿Será esta nueva Empresa la que consiga sacar al AMIGA en España del "agujero" en el que "otros que dicen defender al AMIGA?" parecen empeñados en hundirlo?...Como mínimo se siente aire fresco.

Mientras se han producido otros hechos relacionados más o menos con todo lo anterior, y la verdad es que hay para todos los gustos, solo tenéis que leer atentamente la inmensa cantidad de Noticias que incluye este número de AMIGA Agora ¡Esperamos que no os atiborréis!!! :-/

Primero, la presentación en la Feria del CeBIT de Alemania de nuevos productos ESCOM/AT que tuvieron una acogida inmejorable pero de los cuales actualmente y en el momento de escribir estas líneas desconocemos su desarrollo futuro....

Segundo ¡La bomba!!! A todos nos sorprendió sobremanera la repentina Noticia del Acuerdo entre ESCOM y VISCorp, para una supuesta venta de Amiga Technologies a la compañía Americana. Suponíamos el mínimo interés de ESCOM en el AMIGA, Ordenador desconocido para ellos y su mercado, pero una vez inmersos en su fabricación y distribución mundial a través de AMIGA Technologies y después de todas las expectativas de futuro creadas al respecto, nadie hubiera imaginado este súbito? cambio...Parece claro ahora que solo les movía un interés puramente especulativo....8-(

Mientras el nuevo Importador de AT para España, AMIGA-TEK, convoca a todas las Tiendas y Prensa Españolas a una Reunión en Palma de Mallorca para clarificar la situación del AMIGA en nuestro País e iniciar la nueva etapa de renovación...AMIGA Agora estuvo allí, por supuesto, y en las páginas siguientes tenéis la completa transcripción de lo allí hablado...Lástima que en este País, como siempre, hay quien se dedica a fomentar la lucha de "los dos bandos" ...8-(

Y finalmente, y como continuación al acuerdo entre ESCOM y VISCorp, esta última compañía ha convocado el pasado mes de Mayo a toda la comunidad de AMIGA mundial a una Conferencia/Reunión en Toulouse (Francia) para explicar y comentar sus intenciones y Proyectos a todos los Amigueros de pro....Y hete aquí que de nuevo allá nos vamos un montón de gente Española incluida AMIGA Agora, esta vez con todos los pertrechos posibles...:-) Y con la ilusión puesta en las noticias de los PROXIMOS DUEÑOS? del AMIGA...Ahí tenéis un extenso reportaje de lo acontecido en dicha cita en el País vecino...Mientras quedamos citados en el siguiente número de AMIGA Agora, donde esperamos poder explicar detalladamente las intenciones de VISCorp respecto a nuestro SUFRIDO AMIGA..... Hasta la próxima....



# AMIGA Technologies GmbH con ESCOM en el CeBIT 96

## \*AMIGA Surfer, \*Nuevo prototipo AMIGA, \*Información sobre el Proyecto PowerPC

Por primera vez desde hace dos años, los Ordenadores AMIGA han sido presentados otra vez oficialmente por el Manufacturador en la más grande Feria de Informática del Mundo: el CeBIT, desde el 14 al 20 de Marzo, AMIGA Technologies GmbH ha estado

2MB de RAM y un Modem de 14.400 bps. Gracias a sus opciones de bajo consumo, el altamente optimizado AMIGA-OS hace posible soluciones de bajo coste efectivas como el Surfer. Además las excelentes posibilidades Multi-tarea de su OS hace del AMIGA la máquina ideal Multimedia e Internet.

Un prototipo del nuevo AMIGA fué mostrado por primera vez

en todo el Mundo en la Feria CeBIT de Hannover, Alemania.

AMIGA Technologies GmbH ha expandido por este medio la línea de Productos AMIGA para el Usuario doméstico avanzado y el mercado semi-

profesional. Modularidad, diseño

Furturista y Capacidad de expansión son los puntos angulares del nuevo producto.

La placa madre proporcionaría dos zócalos SIMM, con los cuales la Memoria podría ser incrementada hasta 128Mb. Este AMIGA vendría con una unidad de CD-ROM de cuádruple velocidad como Standard. El procesador principal utilizado sería el 680EC30/40MHz. Esta combinación permite un producto a un precio competitivo con una buena potencia computadora. Con el flexible Bus de expansión disponible, serán fácilmente instalables Aceleradoras con Procesadores como el 68060 o el PowerPC.

Este Bus de expansión puede ser usado también con Tarjetas Gráficas, Placas multi-Serial, Placas MPEG, etc... El concepto modular hace



posible el añadido de muchos más Slots, para que el Usuario pueda definir cuantos Slots de expansión tendrá en su máquina. De esta forma, la máquina básica puede ser convertida en una torre. Este concepto de diseño podría ser la base de la próxima Generación AMIGA.

El nuevo AMIGA será lanzado con una versión 3.2 del AMIGA-OS reestructurada. Nuevas capacidades y muchas mejoras que darán al sistema más Potencia y Flexibilidad.

El proyecto PowerPC está también avanzando. Gracias a la estrecha cooperación con Motorola y Phase 5, la llegada a puerto del AMIGA-OS será conseguida dentro de las fechas anunciadas. El primer Power AMIGA estará disponible a primeros de 1997, como se planeó. Hasta entonces, es también previsible que Phase 5 haya lanzado las primeras Placas PowerPC para los AMIGAS existentes. El desarrollo del OS está liderado por los más relevantes ingenieros de AMIGA. VISCORP USA Y ESCOM ANUNCIAN LA



representad a dentro del propio Stand de ESCOM en la sala 11 con nuevos Productos. Los Ordenadores AMIGA podudieron ser vistos también en los Stands de Microvitec y Motorola.

El AMIGA Surfer, un completo Ordenador-Internet con Software, Modem, conexión y horas libres estaba ya disponible a un precio

**POWERUP**  
AMIGA™ GOES POWERPC™

competitivo. El Surfer puede ser conectado a un aparato de Televisión o a un monitor VGA Standard. La solución está basada sobre el AMIGA 1200 con un Disco Duro de 260MB,



## ESCOM se enfrenta con dura competencia en Europa.

10 de Marzo de 1996. De acuerdo con un reciente artículo de Computerworld, las cosas no son demasiado de color de rosa para ESCOM AG la Compañía madre de Amiga Technologies y una de las más importantes proveedoras de Equipos PC de Europa. El problema está relacionado con la creciente competencia desde fuera de Europa para los corazones y mentes de los compradores Europeos, conduciendo a unos márgenes de venta decrecientes.

En particular, Acer Incorporated de Taiwan está dando enormes pasos por una participación del mercado PC en Europa. El Presidente de Acer, Mr. Stan Shih ha dicho, "Este es el año de Europa para Acer". Acer está gastando 40 millones de Dólares en una nueva planta en Francia y además elevando sus esfuerzos de Marketing, concentrándose en los negocios de consumo.

Por otro lado, ESCOM está proyectando grandes pérdidas en sus operaciones - quizás más del triple de lo que fué anunciado originalmente - en parte debido a que las ventas han estado muy cercanas al Billón de Marcos por debajo de las expectativas. ESCOM está también buscando 69 millones de Dólares en Préstamos para poderse mantener durante estos duros tiempos. De acuerdo con Computerworld, ESCOM debe haberse sobrepasado a sí mismo con la adquisición de la Cadena de Tiendas Rumbelows en Gran Bretaña, y ha dejado de ver muchos ingresos desde Amiga Technologies y su nuva línea de PCs Commodore por causa de la falta de Componentes y los retrasos en la Producción. Las guerras de precios sobre los PCs han estorbado más aún los esfuerzos ya que se están rompiendo siempre.

**AMIGA**  
AGORA





# ¡AMIGA VENDIDO A VISCORP!

**Alemania y Chicago,  
12 de Abril de 1996.**

*Traducción de AMIGATEK ESPAÑA S.L.*

ESCOM AG, fabricante y distribuidor Alemán de Ordenadores y Visual Information Services Corp. (VISCORP), un desarrollador de equipos de TV Interactiva (set-top-boxes), para ampliar el uso de la Televisión dando acceso a Internet y Comunicaciones electrónicas, hoy han anunciado que una Declaración de Intenciones ha sido Firmada por parte de ambas Compañías.

El Acuerdo establece que la empresa de Chicago, VISCORP, adquirirá Amiga Technologies, incluyendo las Propiedades Intelectuales de la antigua Commodore Business Machines (CBM), excepto los derechos sobre la propia marca Commodore. El valor de la venta es de aproximadamente 40 millones de Dólares. Los términos exactos no han sido divulgados, y la adquisición aun tiene que ser aprobado de forma definitiva por los Equipos Directivos de ambas empresas.

"Esta adquisición forma parte de la estrategia de VISCORP para liderar el mercado en la creciente industria de la Televisión Interactiva (ITV)", asegura Mr. William Buck, Jefe Ejecutivo. "Como resultado, poseeremos los Derechos Intelectuales de AMIGA, incluyendo varios que ya se están usando en nuestra Set-top-Box, la Electronic Device (ED). Tendríamos control sobre los Chips suministrados para la ED, además de los Inventarios de AMIGA y acceso a los canales de Distribución y Venta de la compañía".

clara del potencial de la Tecnología AMIGA para aplicaciones de ITV. Estamos impacientes por colaborar y trabajar juntos bajo los términos del Acuerdo para asegurar una fácil transición entre las dos Compañías. VISCORP anticipa el soporte de las actuales ventas Europeas de los Modelos A4000T y A1200, además de los

desarrollar sus sistemas de ITV, Mr. Buck ha señalado que: "Nuestra intención es desarrollar rápidamente y empezar a fabricar nuestros Set-top-Boxes - productos que dan a los Usuarios domésticos servicios como: recepción y marcado Telefónico, Fax, Video Juegos, Video a la carta, Correo electrónico, y acceso a Servicios On-line, incluyendo Internet".

AmigaTek, nuevo Importador Oficial de AMIGA para España, por su parte, se ha puesto en contacto con Alemania para recabar información sobre las consecuencias que el hecho detallado arriba puede tener para el AMIGA en general y para el mercado Español en particular.

Desde Alemania, Mr. Müller, Ejecutivo de MVS, rama comercial de Amiga Technologies GmbH, ha asegurado que esta es una importante inyección de Capital, que asegura el futuro del AMIGA y el desarrollo de los nuevos modelos.

También ha reseñado que esta venta no perjudicará en absoluto al mercado Europeo, al contrario, el futuro de la Tecnología AMIGA está asegurado, y que la colaboración entre ambas Empresas puede acelerar el desarrollo de los nuevos modelos..

actuales  
Desarrollos y futuros  
Modelos de Amiga".

Petro Tyschtschenko, Presidente de Amiga Technologies, ha asegurado: "Estoy estudiando la forma de aprovechar el potencial de Desarrollo e Investigación que una Empresa como VISCORP puede suponer".

## VISCORP

Comentando la propuesta Adquisición, Helmut Jast, Jefe Ejecutivo de ESCOM AG, ha dicho: "VISCORP tiene una visión

Comentando que el objetivo primordial de la Adquisición es dar a VISCORP acceso completo a la Tecnología del AMIGA para

AmigaTek comenta que cree probable que VISCORP quiera reactivar el mercado de AMIGA en Estados Unidos, abriendo factorías allí.

**AMIGA**  
AGORA



N  
O  
T  
I  
C  
I  
A  
S



# NOTICIAS

## REUNION DE AMIGA TECHNOLOGIES CON TIENDAS Y PRENSA DE AMIGA EN ESPAÑA.

Palma de Mallorca 5 de Mayo de 1996  
11:00 Horas, en el Hotel UTO PALACE

Organizan: AMIGA-TEK ESPAÑA S.L.

Conferenciantes:

**Mr. Wolfgang Müller:**

*Manager de Exportaciones de V.M.S.*

*(Marketing Vertrieb Service)*

*-AMIGA Technologies.*

**Mr. Frank Pfau:**

*Selfman/Ayudante de Mr. Müller y*

*encargado de la Propaganda del acto.*

**Mr. Cristoph Gülicher:**

*Desarrollador/Programador de AMIGA*

*Technologies (Walker, Mindwalker, etc...).*

Organizadores:

**Mrss. Ina Kroppeit:**

*Socio de AMIGA-TEK.*

**Mr. André Varnhorn:**

*Socio de AMIGA-TEK.*

**Mr. Heinz Uden:**

*Gerente de AMIGA-TEK*

**Sr. Thomas:**

*Traductor en la Conferencia*

**Sr. Miguel Soler:**

*Director BANCO CENTRAL HISPANO*

*Palma de Mallorca.*

**Sr. Antonio Pomar:**

*Desarrollador/Programador Español y*

*Técnico organizativo de AMIGA-TEK.*

Tiendas representadas en la Conferencia:

**INFORMATICA MOLINS,**

*Molins de Rey (Barcelona).*

**CLUB BYTE,** Valencia.

**AMIGA ON LINE,**

*Palma de Mallorca (Balears).*

**FOTO-VIDEO OLIVER,**

*Puerto Alcudia (Balears).*

**JOSE LUIS QUER,**

*Torroella de Montgrit (Gerona).*

**TU AMIGA ORDINADORS,**

*La Llagosta (Barcelona).*

Prensa de AMIGA:

**AMIGA.Info,**

*Sr. Francisco Martín.*

**AMIGA Agora,**

*Sr. Jesús García.*

Abre la sesión Mr. Heinz Uden,  
de AMIGA-TEK:

Todos vosotros ya me conocéis a mi, estos son mis Socios: André Varnhorn e Ina Kroppeit, también está presente el Sr. Miguel Soler del Banco Central Hispano para hablar del tema de Financiaciones y nuestro Programador y Técnico, Toni Pomar. Nuestros Invitados de AMIGA Technologies hablarán en Alemán pero el Sr. Thomas hará la traducción simultánea al Castellano. A continuación os hablará Mr. Wolfgang Müller, os dejo con él.

A partir del mes de Abril de 1996 se ha producido una commoción en el mercado AMIGA de España, tras los últimos meses de vacilante caminar y fracaso comercial de la mano del Manager de A.T. para IBERIA (Mr. J.Costa) y del Distribuidor Oficial de A.T. para España (PiXel Media).

Ha sido elegido un nuevo Distribuidor Oficial para España, AMIGA-TEK, que está insuflando aires totalmente renovadores y reavivando ilusiones adormecidas a nuestro ya muy deteriorado mercado.

Para iniciar la nueva etapa y reunificar criterios de cara a la mejora de la Distribución del AMIGA en nuestro país han sido convocadas todas las Tiendas y Revistas Españolas a una Reunión en Mallorca.

**Mr. Müller:**

¿Puedo continuar sentido? ..... -  
contestación unánime- ¡Por supuesto!

Quiero saludarles y darles las gracias por haber venido aquí un Domingo, día de descanso. Primero quisiera presentarme, soy Wolfgang Müller, Jefe de Importación de M.V.S.. Marketing Vertrieb Services es una empresa Importadora y Exportadora de Informática y otros Productos, completamente integrada en AMIGA Technologies para Vender e Iniciar la Distribución de AMIGA. Si habláis con nosotros es como hablar con A.T. ya que nos hemos hecho con los derechos de

Empresa ESCOM, adquirimos los Derechos de la Empresa Commodore incluyendo el AMIGA y a mediados del año pasado fundamos AMIGA Technologies, hija de ESCOM, así como una segunda Empresa Commodore, BV, en Holanda.

Lo que antes estaba todo centralizado en Commodore ahora lo hemos diferenciado, porque el AMIGA es un producto autosuficiente que tiene muy poco que ver con el PC y debe por tanto ser tratado independientemente. Por eso se fundó A.T., solo para el AMIGA, y por otro lado se fundó la nueva Commodore para los PCs Multimedia (como les gusta llamarse ahora), ambas a mediados del año pasado.

La producción empezó el 1 de setiembre del año pasado (1996) y hasta hoy se han vendido en toda Europa más de 60.000 aparatos, todo ello se ha conseguido sin Publicidad ni campaña alguna, lo que nos confirma que hay un Potencial Grandioso de compradores de

Ordenadores AMIGA. Me parece, mirando aquí en la sala que algunos de Uds ya Distribuían el producto de Commodore antes y que hayan continuado conviviendo con dicho Producto, a pesar de la Bancarrota, hasta ahora durante los dos años de abandono, ¡Es un fenómeno! El éxito de Ventas nos confirma que el Fenómeno existe, y nos da una buena base para el Futuro.

Ahora mismo en la Dirección están habiendo cambios de Estrategia muy importantes. Mr. Smith se ha ido de la Empresa, ¡Se le fueron las ganas! ¡No le apetecía más continuar mosqueado y ganar poco dinero! Se pasa a las Comunicaciones a partir de ahora. Lo que están haciendo los Directivos de ESCOM es ocuparse de nuevo



Distribución del AMIGA para Europa. Mr. Rolf Vie, Presidente de Commodore Alemania, es uno de los Gerentes de M.V.S. Mr. Vie a contribuido a lanzar el Producto al Mercado y crear una buena estrategia de Marketing en ESCOM. En el año 82 se marchó de Commodore, por tener grandes diferencias respecto a la Política de Commodore en EE.UU. No coincidía con las Propuestas de dicha Compañía para Europa. Esta Política, como ya saben todos Uds., acabó llevando a Commodore a la ruina y en M.V.S. no quisieron seguir el mismo camino. En Septiembre de 1994 Commodore cerró las puertas definitivamente, fué una pena ya que había un Producto muy bueno pero no tenía Distribuidores.

Junto con Mr. Manfred Smith de la





solamente de los Ordenadores. Todas las actividades que no tengan que ver con el AMIGA, quedan abandonadas. Y como el AMIGA no parece ser de su interés, se lo vamos a quitar, dado que hay mucha gente interesada. Hay un acuerdo, ya confirmado, entre ESCOM y VISCORP que adquirirá totalmente AMIGA Technologies. Las negociaciones están muy adelantadas y

ayuda lo podremos conseguir. Con un producto tan novedoso lo podemos lograr, aunque los caminos no hayan sido hasta ahora los mejores, dada la mala gestión de la anterior Distribución en vuestro País. Por eso estamos aquí, con AMIGA-TEK y con



en los próximos días se producirá el cambio.

Ha habido muchos rumores últimamente como que: el AMIGA está en la ruina y lo van a abandonar. La verdad es que AMIGA tiene un producto, un gran mercado, y con la compra por parte de VISCORP, un gran futuro. ¡Hay capital para invertir! ¡Hay nuevos productos! Además del AMIGA, con más de 10 años, abriremos una nueva generación de productos y aunque en el día de hoy todavía no podemos hablar de este tema plenamente, quiero darles la seguridad de que tendremos Grandes y Buenos cambios en esta nueva época.

Nosotros no estamos en el centro de España pero si en un terreno que antes era un Castillo de AMIGA con Commodore, como Inglaterra, Alemania, Holanda, etc... España hasta acabar la Producción de Commodore ha sido uno de los mercados más importantes de AMIGA, en la última etapa de Commodore se vendieron más de 30.000 aparatos. Han pasado dos años, ha salido nuevos productos y placas para PC que han desplazado al AMIGA de la cabeza informática en la que se encontraba. Ha habido Distribuidores que han aguantado esa falta de productos. Mirándolo bien hasta ahora el mercado del AMIGA en España es una 3a. parte de la época anterior.

Ahora este nuevo Potencial queremos volver a recogerlo y relanzarlo con nuevas técnicas y un camino nuevo, la entrada en la comunicación Internacional. También en España se está dando el fenómeno y no hay ninguna Empresa sin conexión a Internet y ningún Amiguero puede hablar con sus compañeros usuarios si no es a través de Internet.

Así ha nacido el AMIGA Surfer, la solución más barata del mercado para acceder a la Comunicación Internacional. Basándonos en este producto, en la Gran Tecnología del AMIGA y dado que el mercado está dormido y tendremos que despertarlo, con vuestra

Uds. para volver a hacer del AMIGA lo que fué y crear una nueva imagen de este maravilloso Ordenador. Intentaremos todo lo posible para asegurar el camino del futuro y esperamos que Uds. estén preparados para abrir este camino.

#### AMIGA-TEK:

Tenemos planeada una Promoción muy fuerte a través de MacDonalds, tendremos la confirmación definitiva la próxima semana. Aunque hay un 99% de probabilidades de un SI, tenemos que esperar a la firma correspondiente.

Vamos a invertir casi 8 millones de pesetas a través de MacDonalds y Televisión durante un mes entero y en los 100 establecimientos de la Multinacional americana. Esta Campaña de Publicidad incluye: Posters, Pegatinas, Camisetas, Folletos, etc...

Creemos que con esta Campaña podemos mover el mercado AMIGA enormemente. Y todos vosotros recibiréis información al respecto a partir del próximo lunes. También podemos confirmar que A.T. ayudará económicamente para esta Promoción de MacDonalds.

#### Mr. Müller:

Me encanta la idea de participar en esta Campaña a través de los Restaurantes MacDonalds, en Alemania ya se ha hecho y con gran éxito. Aquí tienen una muestra de la Campaña hecha en Alemania a través también de Periódicos. -Nos muestra dos ejemplares de diferentes Periódicos donde a todo color podemos comprobar la veracidad de su afirmación, y como es de suponer ¡Sentimos envidia!-

McDonalds en Alemania tiene 65 millones de visitantes, ¡Toda Alemania va al McDonalds una vez al día como mínimo!

Pero lo que realmente nos interesa es la Clientela que va a estos Restaurantes, gente entre 12 y 40 años, público pintiparado para el AMIGA.

La primera ola de Propaganda en Alemania empezó en Abril, la segunda empezó en Mayo. No solo anuncian el AMIGA sino que también anuncian Vespas, que es más antigua que nuestro Ordenador pero todavía en uso. Solamente con esta Campaña se han vendido en Alemania más de 25.000 aparatos. Pero McDonalds de Alemania da más beneficios aún.

Esta Multinacional tiene 2 Revistas propias; una sobre Cine y los últimos estrenos, porque se está volviendo a la costumbre de ir al Cine, cosa que desconocemos si sucede igual en España (en Alemania la T.V. está pasando de moda. Esta Revista está en todos los Restaurantes McDonalds.

Hay una segunda Revista de McDonalds, de tipo regional. Aunque en las dos está el AMIGA Surfer, en esta última tenemos 2 páginas explicando donde encontrar los Productos y las Tiendas AMIGA, todas estas trabajan en colaboración con dicha Revista. Incluso algunos han introducido directamente sus Tiendas en McDonalds.

A través del SurfKit se dan buenos precios para comer toda una familia, así es como indirectamente se están promocionando actualmente AMIGA y McDonalds. Nosotros queremos que todos los Distribuidores acaben trabajando con McDonalds directamente sin nuestra intervención.

Aquí no existen estas Revistas todavía, pero es una orientación de cara a una Publicidad propia.

#### AMIGA-TEK:

La idea es que nosotros aportamos el capital (Mucho dinero) para la Propaganda y cada Distribuidor que venda un AMIGA Surfer regale 2 menús de McDonalds.

Hemos arreglado el



problema de conexión a Internet a través de IBM. Nosotros lo hemos hecho a través de INFOVIA, por medio de un disco preparado por nuestro técnico, Tony Pomar. Este disco instala y Conecta el Sof automáticamente. También hay un acuerdo con el Servidor READY SOFT de 10.000 + IVA para todos los compradores del Surfer, que creemos muy bueno y más económico.

Solo nos queda ahora ¡Promocionar la Propaganda del Surfer Pack!

**AMIGA**  
AGORA



N  
O  
T  
I  
C  
I  
A  
S



## PREGUNTAS Y REPUESTAS

### AMIGA.Info:

*¿Qué sucede con el tema del Servicio Técnico?*

#### Mr. Müller:

Hay una Organización encargada del Servicio Técnico para el AMIGA en España y previos acuerdos entre AMIGA Technologies y esta Organización. No sabemos qué ha pasado hasta ahora pero nosotros intentaremos hablar con dicha Empresa. No es un secreto que tenemos problemas con esta Empresa, el negocio no ha funcionado hasta ahora... Los Recambios están en Alemania y se los estamos mandando periódicamente. En el momento en que las ventas suban, ya que actualmente su marcha es demasiado lenta, lo intentaremos con otra Empresa. La Producción del AMIGA se sigue realizando en Burdeos (Francia) y no es por tanto un problema traer los Recambios.

### AMIGA.Info:

*¿No hay suficiente potencial ya en este País para tenerlo en consideración?*

#### Mr. Müller:

El Servicio existe ya, es correcto y está bien... -Caras de asombro e incredulidad entre todos los asistentes, incluidos AMIGA-TEK- ...Solo es un problema de Financiación y Stocks (Alemania). El quid de la cuestión está en que seguramente no tenga líquido (Dinero?). Porque realmente nos hemos dao cuenta de que los canales de distribución utilizados hasta anteayer mismo no eran los indicados y se podrían haber vendido muchas más unidades.

### AMIGA.Info:

*¿Tiene números de esas ventas?*

#### Mr. Müller:

En España y en desde Setiembre de 1995 hasta hoy se han vendido; ¡Solo entre 300 y 400 aparatos!

Por ejemplo, la Empresa que trabajaba con AMIGA en España-Iberia, Portugal, etc..., a cerrado (el Sr. Joaquín Costa ha sido despedido de A.T.) y nosotros vamos a coger otros caminos para estos Países.

### AMIGA.Info:

*¿Qué previsión de ventas tienen para esta Campaña de McDonalds?*

### AMIGA-TEK:

Nosotros creemos que vamos a vender unos 3.000 Ordenadores, porque el mercado está roto y tenemos que subirlo.

#### Mr. Müller:

Quisiera decir algo más. Existe un fenómeno, el AMIGA, que el haber sobrevivido sin existir el propio Producto lo hace extraordinario. Ahora lo volvemos a tener y a

pesar de que ya tiene una avanzada edad,

NO HAY ningún Ordenador hoy en día que iguale al AMIGA en el campo del Video, por ejemplo, ni siquiera el APPLE. ¡No hay competencia en este campo! ¡Pero sí en el mundo específico en el que se mueve el AMIGA!

En todos los mercados donde está el AMIGA las pérdidas de clientes y ventas vienen causadas por culpa de los Distribuidores incompetentes e incontrolados. Los que han vivido hasta ahora a costa del AMIGA, luchan contra ellos mismos. Ningún Distribuidor vende el AMIGA tal y como nosotros lo traemos a España. Cada uno hace su diferente "Chapuzas" para seguir ganando dinero como en los últimos años, sin preocuparse de la Calidad y del Servicio, y como consecuencia pasa lo siguiente:

Desde la vista del Marketing, que los Distribuidores han olvidado la Potencia que tienen en sus manos porque viven de esas "Chapuzas", engañando al cliente y solo se concentran en: ¡El niño y el regalo de Navidad del papá!; Venden por debajo del precio de venta

proporcionado un Cliente nuevo...

Desde Enero se están produciendo cosas fantásticas y únicas. El AMIGA está haciendo Procesadores para tejer Jerseys; Estudios de T.V. con más de 6 A1200 con Tarjeta de Video están produciendo Televisión privada... Es un producto abierto, todo el mundo ha utilizado el AMIGA en algún momento... Sin embargo no se están aprovechando todas sus posibilidades y a cada Distribuidor le puede proporcionar "el pan de cada día" perfectamente.

Debemos conseguir recuperar la confianza y el mercado. Si no logramos levantar esto, llegaremos a la conclusión de que hemos tenido el Mejor Producto y ¡Lo hemos dejado morir!!!

### AMIGA ONLINE:

*Quisiera me contestaran algo sobre el tema de los plazos de entrega de los Productos y los Manuales en Castellano prometidos. ¿Cuándo van a estar disponibles? ¿Hay fechas?*

### AMIGA-TEK:

Contestando a sus preguntas le podemos decir que este era un tema que debería haber sido hecho en su momento por el anterior Importador Oficial (PiXel Media) como responsabilidad propia que era. Nosotros ahora tenemos la intención de recobrar el tiempo perdido y Traducir los Manuales al Castellano o como mínimo, como alternativa posible, incluir con los Equipos discos Guide con traducciones y ayudas. De todas formas no deben olvidar que el Manual del Usuario del A1200 ya viene en Castellano.

#### Mr. Müller:

Por ejemplo, si se piensan vender solo 3.000 o 4.000 ordenadores el coste es tan alto que no vale la pena, habría que subir el coste del aparato.

### AMIGA ONLINE:

*Pero eso es un círculo vicioso, si no se venden aparatos no hay Manuales, y si no hay Manuales en Castellano no se venden aparatos...*

#### Mr. Müller:

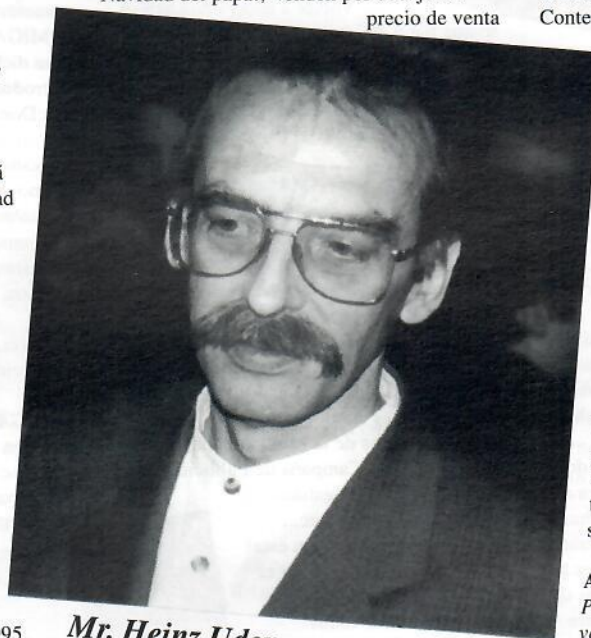
La mejor idea es la de incluir Guías en discos, y si no ¡Se le pone al Sr. Güllicher fijo para que informe y de lecciones a través de Internet!!!

### AMIGA.Info:

*En España el nivel de Inglés es muy bajo y por tanto no es suficiente para manejar un Ordenador...*

#### Mr. Müller:

En realidad nosotros lo tenemos muy claro y no hay ningún otro camino. No discutimos que tenemos que hacer los Manuales en Castellano, pero tenemos que encontrar el camino. Si tenemos que subir el coste de los Equipos 5.000 ptas., no creemos que nadie vaya a pagar esa cantidad adicional por un



**Mr. Heinz Uden**

estipulado; Se "insultan" unos a otros, ¡incluso en la Prensa!; En vez de ser como eran antes con Commodore, una "Familia" con un Producto potente e inigualable.

Lo que hay que hacer ahora es que cada uno aporte todo su esfuerzo al mismo Producto, unimos y repartimos, como una Familia, el Enorme Mercado de que disponemos. Nosotros, M.V.S., como economistas, desde Enero hemos entregado todas nuestras horas de trabajo para intentar juntar a la Familia que somos y fuimos.

El AMIGA solo tendrá éxito en España, si todos los Distribuidores dejan de "Luchar", hablan conjuntamente, y sobre todo si dejan de lanzarse "Panfletos", etc... Cada uno debe buscar la solución ideal para que todos tengan su clientela específica, y si por ejemplo: un Cliente no necesita tu Producto, -Yo te doy algo a tí y Tú me das algo a mí, como contrapartida por haberte

**AMIGA**  
AGORA





Manual. Estamos buscando la solución ya que sin lugar a dudas el Cliente está en su derecho de solicitar los Manuales en su Idioma propio. En Alemania, como en otros lugares, se da el caso de que NADIE prácticamente se lo lee, pero le da seguridad el tenerlo a mano.

#### CLUB BYTE:

*Si se han vendido 30.000 unidades de Ordenadores en el último año de Commodore en España, no se entiende porqué no existen los Manuales...*

#### Mr. Müller:

Estos Usuarios si que tienen esos Manuales, pero son de los Ordenadores viejos, no tienen los de la nueva generación.

#### AMIGA-TEK:

Estamos en ello, pero el del Surfware está en Alemán y no hay todavía Manual en ningún otro Idioma del Mundo, es muy complicado... Pero ¡Hay que tener el Manual en Castellano! Así que podemos adelantar que en tres semanas puede estar listo al menos el del Surfware...

#### AMIGA Agora:

*Haciendo incapié en el tema de los Manuales en Castellano, no hace mucho en conversación personal con PIXEL MEDIA, estos nos comunicaban que el retraso era debido a A.T. sin razones aparentes, y que ellos se habían ofrecido a traducirlos aquí, pero que A.T. lo había denegado. ¿Es cierto pues que dichos Manuales debían haber sido preparados por PIXEL y por tanto es culpa suya el que todavía NO hayan llegado a los Usuarios?*

*Sobre este mismo punto, recordamos que en la Reunión celebrada por PIXEL en Barcelona se nos comunicó que los Manuales vendrían en principio en Inglés, pero que más tarde cuando estuvieran disponibles en Castellano, les serían entregados GRATUITAMENTE a todos los Usuarios que hubieran comprado un Equipo nuevo. Pero algún tiempo más tarde, PIXEL empezó a comentar y a contestar a los Usuarios que se lo pidieron, que dichos Manuales tendrían que ser PAGADOS aparte... ¿Qué hay al respecto? ¿Qué podemos decir a los Usuarios ahora, los que hemos prometido esa GRATUIDAD, que creemos por otra parte ineludible?*

#### Mr. Müller:

Quiero dejar muy claro que el Cliente Español tendrá la Documentación en Castellano, pero que sea a través de un libro, eso no es seguro, es más fácil que sea a través de disco, el cual se puede en un momento dado si es necesario, imprimir. Para el Surfer no necesita el libro ya que en las páginas Web lo tiene todo a mano y bien explicado.

#### AMIGA-TEK:

Vamos a traducirlo TODO, pero va a llevar tiempo. Queremos dejar claro de nuevo, que nosotros no tenemos la culpa de que no esté la Documentación disponible ya en Castellano, ha habido otras Empresas que no han hecho NADA, aunque era su obligación...(PIXEL?)...

#### AMIGA ONLINE:

*Nosotros creemos que la mejor manera de vender es, crear una necesidad antes de crear el Producto.*

*¿Tiene A.T. alguna directriz de como crear una necesidad en el Usuario?*

#### AMIGA-TEK:

El hueco ya existe, todo el mundo quiere conectarse a Internet, y como con un PC el coste se eleva a más de 250.000 ptas. nosotros con el paquete AMIGA Surfer lo tenemos más fácil. ¡No hay Ordenador con pack para Internet con nuestro precio! 99.500 ptas. P.V.P. Este precio deberíamos mantenerlo TODOS.

#### AMIGA.Inf



**Mr. Cristoph Gülicher**

*¿Creéis que el Surfer va a podet competir realmente con un Equipo PC*

*completo, que está siendo ofrecido a un coste de 130.000 ptas. con Monitor, Modem, CD-ROM, etc...?*

#### Mr. Müller:

#### AMIGA-TEK:

*¿No creéis que estáis olvidando la enormes ventaja entre el AMIGA y el PC, la Multi-Tarea...?*

#### AMIGA ONLINE:

Eso lo sabemos los que ya tenemos un AMIGA pero no necesitamos vender al usuario de AMIGA, tenemos que abrir caminos nuevos y ganar nuevos Usuarios.

#### AMIGA-TEK:

Si todos colaboramos juntos podremos

hacerlo posible.

#### Mr. Müller:

La Publicidad en los Medios Alemanes a costado sobre 20 millones de Pesetas, sin embargo el ganador ha sido IBM, no el AMIGA, por las 100 horas gratis de conexión a Internet. IBM ha pagado la mitad de esa Publicidad. Los Distribuidores tienen que poner su parte y también la Red Servidora de Internet.

#### AMIGA-TEK:

Nosotros lo tenemos que hacer pero, con la ayuda de los distribuidores.

#### AMIGA.Info:

*¿Cómo vais a conseguir eso aquí teniendo en cuenta las diferencias que existen entre las Tiendas de España?*

#### Mr. Müller:

Es un problema de mentalidad, no solo en España, también en Alemania. Es un problema de la clientela AMIGA.

En Alemania hacemos "Mesas redondas" entre Distribuidores, cada tres meses (si esperamos al cuarto ya ¡hay guerra...!), vamos a cada región e invitamos a las tiendas con un "Piscolabis". Allí se cuenta todo lo que hay de nuevo y simplemente se comentan los problemas que tienen los Distribuidores. Esto es una gran información para nosotros que en lo posible intentamos arreglar todos esos problemas, de esta forma se var "Picando" unos a otros para conseguir mejorar y se resuelven en la misma reunión las diferencias entre cada uno de ellos.

#### AMIGA-TEK:

Nosotros, una vez firmado con McDonald el tema de la Publicidad, iremos a visitar a todas las tiendas para firmar un Contrato de compromiso. Si quieren salir en la Propaganda tendrán que comprar a AMIGA-TEK, sinó NO APARECERAN DENTRO DE LA PROPAGANDA.

La Tienda sin Ordenadores no puede vender Periféricos tampoco, por tanto si se hace con todos igual, las Tiendas tendrán que juntarse y trabajar todas en una misma forma. En cada Tienda debería haber al menos 10 Equipos siempre.

También estamos intentando ayudar en lo que sea e incluso en la Financiación, por eso ha venido el Sr. Soler del Banco Central.

#### Sr. Soler:

A través de nuestra oficina de Palma o de cada sitio en particular, se buscará la fórmula idónea para cada Tienda específica. Incluso a través de otro Banco, el de Uds., pero si no les dan la solución necesaria pueden entonces aceptar la nuestra.

#### J.L.Quer:

*Todavía existe PIXEL MEDIA (el otro*

**AMIGA**  
AGORA





Importador) y ahora AMIGA-TEK, esto suscita un problema; PIXEL está haciendo Propaganda contraria a esta Reunión, incluyendo: Cartas, Faxes y/o Insinuaciones enviadas a las Tiendas... ¿Qué sucede con esto?

## Mr. Müller:

Esto es lo que queríamos decir, es la guerra de la que hablábamos. Esa Entidad (PIXEL) lo único que está haciendo es perder el tiempo miserablemente, en vez de utilizarlo en ganar Clientes...

## J.L. Quer:

Pero sucede que PIXEL no se ha conformado con eso sino que además a puesto una Increíble NOTA IMPORTANTE en la Contraportada de la revista AMIGA.Info... - Se enseña dicha Revista, ante la cara de extrañeza del representante de AMIGA.Info? - ...donde recalca que: NO COMPRES ORDENADORES QUE NO LLEVEN LOS MANUALES Y TECLADOS EN CASTELLANO (?), SOLO NOSOTROS SOMOS LOS IMPORTADORES OFICIALES DE AMIGA TECHNOLOGIES PARA ESPAÑA, etc...

## Mr. Müller:

... Se le enseña la revista y se le traduce el texto en cuestión... La primera frase es correcta, pero no es un problema actual sino anterior, debido a los antiguos Stocks de máquinas, que se han estado vendiendo hasta ahora, pero ya no hay más Ordenadores de esos.

Queremos dejar bien claro que: PIXEL NO ES DISTRIBUIDOR o IMPORTADOR EN EXCLUSIVA DE A.T., desde Diciembre del año pasado, NO HAY NINGUN DISTRIBUIDOR EN EXCLUSIVA en ningún País, se han cancelado todos los Contratos. ESCOM va a vender el AMIGA y por tanto tampoco tendrá que ver nada con este Producto. Nosotros trabajaremos con la Empresa que mejor sepa aprovechar las posibilidades del AMIGA, por eso estamos aquí hoy con AMIGA-TEK.

¡PIXEL tuvo su Oportunidad y no supo aprovecharla!...

## AMIGA ONLINE:

¿Cómo será la línea próxima del AMIGA? ¿Habrá el cambio al PowerPC y la Compatibilidad?

## A.T. en pleno!!!:

¡NO NOS ACERCAREMOS A LOS PCs EN NINGUN CASO!

¡Carcajadas generales!.....

## AMIGA.Info:

¿Continuará el Proyecto "Walker" adelante?

## Mr. Gülicher:

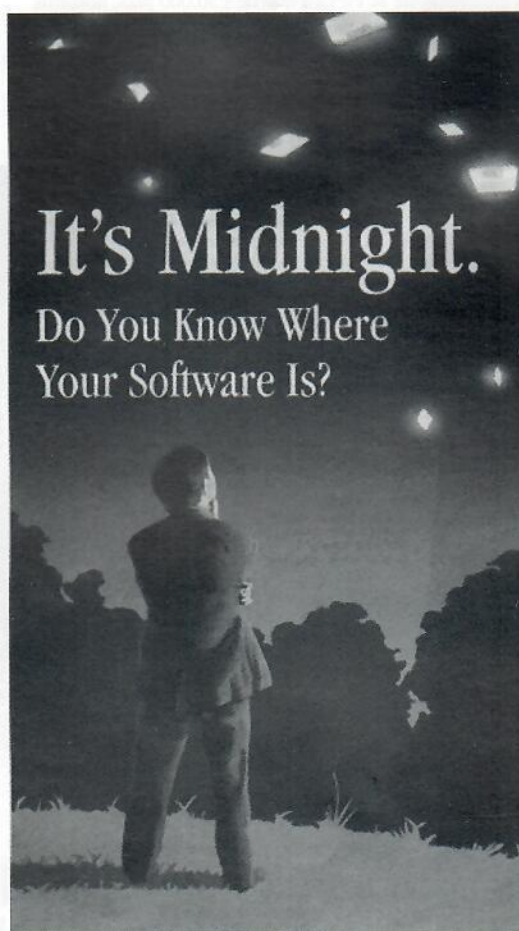
Sí, ya ha sido mostrado en el último CeBIT y vamos avanzando en ello. Hemos acabado el Prototipo del 4000 y con el "Walker" damos

un importante paso hacia el PowerPC, un gran paso adelante.

De todas formas debemos esperar hasta el día 23 de Mayo, fecha de la Firma del contrato de VISCORP con A.T. para la Compra del AMIGA. Ahora estamos entre Estartegia y Tecnología adaptándonos lo mejor posible.

Hay una colaboración muy grande entre A.T. y Motorola, y lógicamente bajo VISCORP también, que nos dará nuevas ideas. Por ejemplo, el "Walker" está dentro del mercado ya, y suscitando una gran discusión y sobre todo EXPECTACION entre todo el mundo al respecto, ¡Sin Propaganda alguna!!!

¿El Diseño?... No sabemos todavía si se producirá así o no, pero al menos hemos conseguido que se está hablando de él, que es lo mejor que podía suceder, ¡Es diferente!



A continuación Mr. C. Gülicher pasó a hacernos una extensa y espectacular demostración, a través de un A1200 preparado para ello, respecto a todas las máquinas y modelos disponibles hasta el momento en A.T. así como una explicación sucinta de los aspectos y características del propio "Walker" y de los próximos proyectos de AMIGA.

## AMIGA Agora:

Se ha comentado un tema que creemos muy interesante, las Reuniones periódicas de

Tiendas/Distribuidores, hecho que nos gustaría se pudiera llevar a cabo aquí también, ¿Podríamos esperar que se realicen aquí Reuniones cada dos o tres meses de las Tiendas y Distribuidores, organizadas por AMIGA-TEK, en las diferentes zonas del País?

## AMIGA-TEK:

-tras consultar con Mr. Müller- Es una buena idea y por tanto deberemos considerar el hecho pero... ¿Estaríais todos los presentes al menos a celebrar dichas Reuniones?

## TODOS:

¡Por supuesto, incluso si es cada mes!

## AMIGA-TEK:

Entonces nos comprometemos a realizar las Reuniones periódicamente y desplazarnos paralelo a la Península y a las diferentes zonas.

## AMIGA Agora:

Respecto al tema de la Publicidad, estamos viendo que ESCOM/AT está poniendo Publicidad suya en Revistas de otros Países como Inglaterra y por tanto suponemos que apoyando Financieramente a dichas Publicaciones. Teniendo en cuenta que en España solo hay, de momento, 2 Revistas dedicadas al AMIGA, ¿Podemos esperar también nosotros de parte de A.T. algún tipo de apoyo tanto Financiero como Promocional para estas dos Revistas y cualquier otra que pueda surgir en España?

## Mr. Müller:

Tengo aquí delante mía las Revistas Españolas, las cuales considero de vital importancia para el relanzamiento del AMIGA en esta País. Dado que para A.T. es prioritario el apoyo a nuestros colaboradores, puedo asegurarles que este tema será expuesto a la Dirección y tenido por tanto en cuenta oportunamente. Vamos a proponer la inclusión de nuestra Publicidad en estas Revistas Españolas igual que en las de otros Países.

Tras los diferentes comentarios al respecto de todos los asistentes Mr. Müller y demás Conferenciantes dieron por terminada la Reunión matinal, agradeciendo la asistencia al acto.

AMIGA-TEK, como organizadores, invitó seguidamente a todos los asistentes a un "Lunch" y a una posterior Reunión informal, por la tarde, para probar todos los Productos llevados al acto, que como novedad principal, incluía la tarjeta GRAFFITI.





# AMÍGA **TEK**

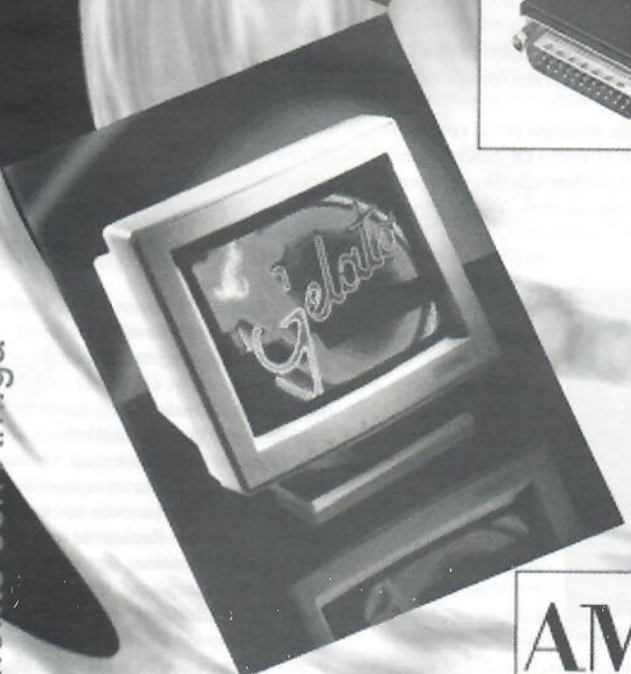
## ESPAÑA S.L.

Tel.: +34 (9)71 702758

FAX.: +34 (9)71 702887

E-Mail: [amigatek@jet.es](mailto:amigatek@jet.es)

Internet: [HTTP://web.jet.es/~amigatek/](http://web.jet.es/~amigatek/)



# AMÍGA

Hecho íntegramente con Amiga

Importador Oficial de AMIGA Technologies para España





A las 4:15 a.m. del domingo día 18, quedamos un grupo de personas en La Llagosta (BARCELONA) para ir a la conferencia. En el coche de Jesús García (responsable de TuAmiga Ordinadors y Amiga Agora), íbamos Ruth García, M<sup>a</sup> Esther Lete, Gustavo López y yo mismo (Javier G.Lete). En el otro coche, conducido por Jose Luís Quer, iban Francisco Martín (de Amiga.InFo), Josep uno de los programadores del nuevo juego Quasar Wars y Jordi de AMIGA ON LINE. Calculamos mal el tiempo, y llegamos un poco tarde a la conferencia, entre algunos problemas al juntarnos en la salida, y luego la búsqueda del lugar en cuestión.

La conferencia se desarrolló en la Escuela Superior de Comercio de Toulouse. La entrada la descubrimos gracias a un cartel de AMIGA que había colocado allí. Según entramos, Marie (VISCORP), nos recibió hablando en español, tomó nuestros datos y nos entregó un escaso dossier con un bolígrafo que tenía el logo de Amiga, el cuál supuestamente era la entrada o pase. :-)

La conferencia fué iniciada por Bill Buck:

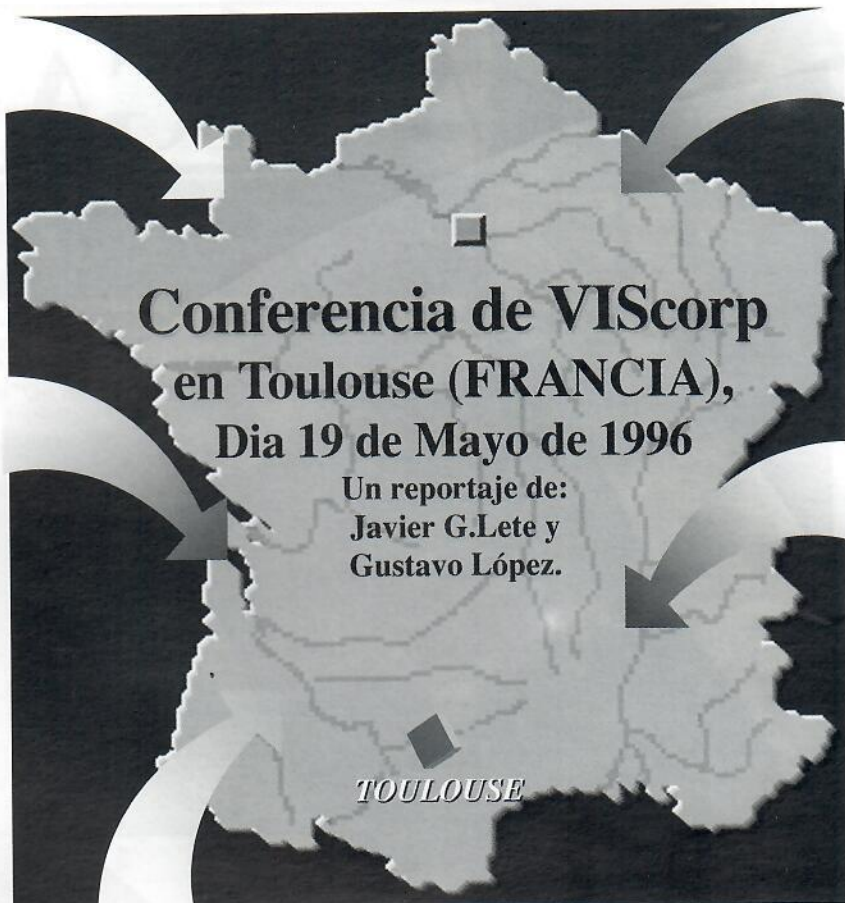
**Charla de William 'Bill' Buck, CEO, VISCorp.**

"Buenos días, señoras y caballeros. Bienvenidos a este show en Toulouse. Quiero enfatizar que esta conferencia de prensa es una conferencia de trabajo. Os pedimos en los shows "World of AMIGA" que nos dierais vuestras ideas e iniciativas. Hemos tenido tantas ideas que las hemos puesto en una página Web, y hemos tenido todavía más ideas. Hemos recibido más de 2.000 e-mails de usuarios por el futuro del AMIGA. Lo que queremos hacer aquí hoy es trazar una estrategia para vosotros y lo que pensamos que el futuro del Amiga será y queremos estar seguros de que entendéis que queremos escuchar vuestras ideas y daros la oportunidad de participar en ese futuro.



Escuela Superior de Comercio

Por ello, quiero excusarme antes de empezar por no haber respondido todo vuestro e-mail. Podéis imaginar que hemos tenido millones de mensajes e-mail que queréis que os respondamos y no lo hemos hecho todavía. Podéis estar seguros de que estoy respondiendo a todo mi e-mail tanto como el resto del equipo ahora mismo. En



algunos casos Eric por ejemplo ha hecho un trabajo fantástico, ya que ha respondido personalmente sobre 2.000 e-mail él mismo, y Carl iba para el record de 1.000 mensajes también.

Intentaré hablar despacio, ya que ya sé que tengo un divertido acento Americano.

Primero me disculpo por la confusión sobre este día. En el World Of Amiga dijimos que haríamos una conferencia de prensa en Alemania sobre fines de mes. Ya que hemos tenido tantas ideas de vosotros, en una

comunidad como un grupo unido ha dicho que esta clase de cosas puede ser mejor, ya que queremos mostrar a la gente y a la prensa lo que estamos hablando que vamos a hacer, y que estamos haciendo lo que estamos haciendo. ??? Y de alguna manera en el proceso de tal

información pienso que hemos tenido una pequeña confusión y todavía hemos tenido alguna información en la página web de AMIGA Technologies que era diferente de la nuestra, y me disculpo por ello, especialmente a la gente de la comunidad alemana de AMIGA que no quiero que se sienta excluida en absoluto. Intentaremos responder un buen número de preguntas antes

de que lleguen sobre cuales son nuestras intenciones sobre el AMIGA. Nuestra intención hoy es intentar responder todo el resto de las preguntas que puedan tener.

Por ello, quiero pedir vuestro respeto por cualquiera en el mundo y que mantengan las preguntas hasta que lleguemos a ese punto de la presentación hoy. Queremos daros tanta información como podamos. Cuando termine mi conversación Raquel Velasco os dará los puntos más importantes en Francés y en Español. Raquel, levántate, por favor. Raquel ha sido la impulsora detrás de esta conferencia y fué idea suya y la organización es crédito suyo.

También tenemos a Eric Laffont. Eric, levántate por favor. Eric es un empleado, tiene tarjetas de trabajo, y por favor, cojan una de él. Y Eric es el hombre que supervisó la encuesta y quien la implementó y hizo tan fantástico trabajo respondiendo todos los e-mail. Gracias Eric. Además de esto, había un equipo de personas muy nerviosas que también nos han dado soporte físico hoy. Realmente aprecio lo que han hecho por nosotros. Tenemos el resto del equipo de VISCorp aquí. Empezamos con Don Gilbreath, Carl Sassenrath, David Rosen, y también Curtiz Gangi, aparte de Petro Tyschtschenko y Stefan Haas.

Bien. Vamos a hablar primero de la transacción de AMIGA. Bien, Bill Buck y Helmut Jost han hecho un trato. Es un trato de palabra, basado en un apretón de manos y probablemente basado en muchos papeles cuando esté todo finalizado. Bien, todavía no está finalizado. Bien, Bill Buck y Helmut

**AMIGA**  
AGORA



**Jost** tienen un trato, y está hecho. VIScorp será el dueño de AMIGA. Una cosa más que quiero decir sobre esto. **Raquel** y yo la semana



**Bill Buck**

pasada fuimos los invitados de la Bolsa de Nueva York y estuvimos en la galería de miembros del tesoro y los secretarios de la Bolsa de Nueva York, el mayor mercado de capital del mundo. Nos dijo que la razón por la que la Bolsa funciona es porque la gente es de palabra, y la palabra está basada en un acuerdo "púrpura" y hasta tres días después no hay nada escrito. No hay transacción. Este acuerdo que hemos tenido **Helmut Jost** y yo hasta el momento está basado en la palabra y es por ello por lo que no nos sentimos incómodos con esta reunión hoy, y es por lo que estoy seguro que esta transacción se completará. La segunda cosa que quiero decir es que VIScorp está comprometido con el futuro del ordenador AMIGA. Estamos comprometidos al ordenador AMIGA ya que pensamos que el ordenador AMIGA representa una buena elección para el mercado y creemos que puede ser un negocio rentable. Creemos que significa que vamos a tener que hacer algunos cambios. Vamos a tener que nivelar las cosas buenas que han ocurrido en el pasado e intentar dar un paso más allá de las cosas en las que nadie está de acuerdo.

Con toda seguridad, creemos en el sistema operativo. Hemos tomado la licencia en Diciembre ya que creemos en el sistema operativo. El hecho es que esta oportunidad fué creada por VIScorp debido a que las dificultades de ESCOM no tienen nada que hacer con nuestra fé en el sistema operativo. Creemos en el sistema operativo. Pensamos que sigue funcionando. Es el único sistema operativo multimedia y multitarea del mundo, según nuestra opinión. La segunda cosa y probablemente la más importante, es que creemos en vosotros. Creemos en la comunidad. Sin una comunidad de gente como la que tiene el AMIGA, el AMIGA sería como cualquier otro. ¡Vosotros soys unos fans incondicionales! Podéis creer los miles de mensajes e-mail que he recibido. Os pedimos vuestras ideas en el show de AMIGA y estuvimos impresionados de cuantas ideas nos llegaron. Fué abrumador. Por ello, nos dimos cuenta que hay un futuro para el AMIGA sin ninguna duda, como para

la comunidad de desarrolladores. Tiene que haber soporte, pero esto va a ser un poco diferente según el caso. Todas las ideas sobre todo lo que podáis imaginar las aprovecharemos. El primer paso que queremos hacer hacia vosotros, es que estamos dispuestos a escuchar. Pensamos que hemos demostrado que tenemos la capacidad de hacerlo y que no es nuestra intención cambiar con respecto a eso de ninguna manera. La segunda cosa que quiero compartir con vosotros son los resultados de nuestra encuesta. Pensamos que es una información vital, y vamos a hacerlo en nuestra página web. De hecho esta es la forma como pretendemos conseguir mucha información de vosotros en el futuro. Esperamos mandaros en las próximas semanas la documentación en la página web que os dará soporte. Sabemos que hay gente que no puede encontrar esa información indispensable que necesitan para hacer las cosas que quieren. Vamos a intentar recuperarla y usar nuestra página web como el mejor medio de comunicación a la comunidad. No podéis imaginar la variedad de lugares del mundo con los que estamos hablando con la gente de nosotros. Tenemos una visión clara de lo que queremos hacer en el futuro, y creemos que podemos llevarla a cabo. Permitidme decir que desde el principio pensábamos que en 1.997 habría más AMIGAs vendidos que lo que nunca hallamos llegado a ver antes. La mayoría de esos AMIGAs van a ser nuestros productos. No va a ocurrir porque la pequeña VIScorp los fabrique, sino porque las grandes compañías decidirán coger licencia de la tecnología y poner dicha tecnología en los productos que tienen



**El equipo VIScorp**

actualmente. Las próximas semanas habrá un anuncio de nosotros sobre una gran compañía que hace televisiones. Vamos a poner estas cosas dentro de una televisión. Primero, encunto estemos preparados para hablar sobre el ED, y de momento siento decir que sólo tenemos el ED en versión NTSC actualmente ya que teníamos que desarrollarlo en nuestro propio sistema operativo al principio, que Carl escribió demasiado rápido. Sólo funciona en este entorno actualmente. Eso es lo bueno del AMIGA, ya que funciona en cualquiera de los otros entornos. Seréis capaces de ver este producto a muy corto plazo, pero actualmente

queremos mostraros nuestro ED, en blanco y negro sólo, lo sentimos.

Dos cosas para recordar:

La primera es que con todos vosotros, sabemos que tenéis gran imaginación, así que imaginemos que está en color.

La segunda es que la tecnología de la televisión no ha cambiado en cuatro años. Lo que proponemos es algo bueno. El ordenador cambia cada semana, hay un procesador más rápido, hay más memoria y hay una nueva versión del windows 95, que necesita 95 megas. Hay muchas cosas diferentes que están ocurriendo. Este entorno no ha cambiado. Es un entorno estable. Es un campo muy fértil para nosotros, que nos permite hacer cosas fantásticas. Quiero decir una cosa antes de entrar en una pequeña demostración de nuestro ED. El pasado es el pasado, bien, no me voy a ocupar de lo que ocurrió antes. Es una nueva compra. No me llores sobre esto o aquello. Escuchad, sé que no estoy hablando con vosotros porque estéis aquí este domingo por la mañana, sino porque hay mucha gente en la comunidad que están todavía enfadados por las cosas que ocurrieron antes. Esto es algo nuevo. Vamos hacia adelante, vamos a demostrar cada paso del camino que vamos haciendo. Esto es un ejemplo de que hay cosas específicas que cuando sepamos que vamos hacerlas, os las diremos. Podría deciros que va a haber un walker antes de Navidades, pero no lo creo. Pienso que debe haber otra compañía que lo decida: era una buena idea. Bien, nosotros no podremos pasar el S.O. a PowerPC antes de Navidades. Tenemos que hacer algo,

tenemos componentes y hardware que puede aprovecharse del S.O. Tenemos que mostrar a esa gente que nos estamos moviendo. Buena idea, es un prototipo. Quizás alguien quiere coger la pelota y seguir con ello. Estamos preparados para intentar apoyar a dicha persona. De la misma manera, hasta este mismo mes había gente en AMIGA Technologies que hablaban de tener el walker preparado en este año. Todo lo que puedo decir de esa persona en particular es que ya no trabaja en AMIGA Technologies. Hay mucha gente que ya no trabaja en AMIGA Technologies. Los que sienten que tienen algo que añadir a lo que estamos haciendo para el

**AMIGA**  
AGORA



N  
O  
T  
I  
C  
I  
A  
S



futuro siguen allí, y trabajan en silencio. Y tenemos que tener ese personal bajo nuestra responsabilidad. Esto era un pequeño ejemplo. ¿Ahora qué va a hacer VIScorp por el AMIGA? Lo primero, vamos a sacar un nuevo sistema operativo para Otoño. Si hay compañías que estén interesadas en portar el S.O. del AMIGA a otro procesador, por ejemplo el PowerPC, estaremos gustosos de apoyar a esa gente. No hay problema. Pensamos que hay otra solución a esto. Hemos estado en conversaciones con DEC sobre el chip Alpha, que ya va a 300Mhz actualmente.

Pensamos que puede ser el camino correcto para impulsar el video. Pienso que es algo que el algo en lo que trabajaremos y puede que se vea algo a mediados de 1.997. También para los equipos de baja gama tenemos nuestros productos. Nuestros productos están ya preparados. Vamos a hablar sobre ellos más tarde. Estas cosas pueden ser adaptadas de cierta manera que pueden añadir nueva funcionalidad a los productos del nivel del A1200. Pensamos que hay algunas maneras de retocar el A1200 también. También podemos acelerar el bus o algo que nos ayude para que los chipsets trabajen más rápido. Pensamos que podemos hacer muchas cosas, y eso es por lo que queremos escucharlos, ya que pensamos que podéis tener ideas que ni se nos hubieran ocurrido. Y queremos hacerlas despegar. Estamos muy contentos de dejaros participar en el éxito de dichas ideas. Bien. Antes de empezar a hablar del ED, voy a pedir a **Raquel** que cubra los puntos principales en Francés y Español, sólo para estar seguros que vamos todos juntos hacia el siguiente paso. **Raquel**, por favor....."

Continuó hablando **Carl Sassenrath**, que más tarde dio paso a **David Rosen**. Ambos hablaron sobre las posibilidades del SetTopBox debidas a la inminente confluencia entre ordenadores y TV, para lo



ED de VIScorp

que el Amiga es ideal debido a su compatibilidad con la frecuencia de las TV (15Khz) en los modos NTSC y PAL (e incluso SECAM) y el S.O. que consume poca memoria, y por lo tanto abarata los costes. Según él tendría muy buen mercado el juntar la TV y el teléfono gracias a un ordenador Amiga. Esto lo estuvo diciendo de varias formas diferentes durante toda la charla, hasta hartar a los asistentes, que querían oír hablar sobre el ORDENADOR Amiga y no sobre una caja para la televisión.

Después de todo el discurso, se dieron unos minutos de descanso. Pude entonces acercarme a un A4000T (si no me equivoco) que tenía puestos programas de internet (creo que era el SurfWare) para hablar con los posibles interlocutores por IRC.

En la tarima donde dieron el discurso, había un prototipo de la placa para el SetTopBox. ----Como se puede ver en la foto----, parece poseer los puertos de joystick, ratón, un serial pequeño, paralelo, conector para teclado de PC y alimentación. La placa parece tener bastantes conectores para expansión, aunque no quedaron nada claras sus posibilidades de expansión. Lo que sí estaba claro es que estaban los chips de Amiga: Alice (C=), Gayle (C=), las CIAs (Amiga Tech), un Budgie (C=), un Paula, 2Mb de memoria chip, todo montado sobre superficie. Aparte de las partes comunes lleva cuatro zócalos para ROM (supongo que con vistas a ROMs de 1Mb). Uno de los conectores parece para un disco duro IDE de 2.5", otro para disco duro de 3.5", dos para cables de alimentación, un conector para disquetera, y de los restantes podemos decir que los blancos de los lados son los buses de expansión de dicho aparato, y de los centrales no sé qué decir. Lleva un 68EC020 a 16Mhz, como los A1200 (supongo que con el

reloj a 14Mhz, como siempre). Incluso parece que tiene un pequeño altavoz interno. La pregunta es: ¿dónde está el conector de video? La supuesta respuesta es que iría en una placa adicional. Luego también tenían, ya cerrado, el ED.

Comprobamos que también estaba presente **Alfonso Rodriguez** (PiXel Media) con un nuevo "look" de pelo largo, y también **Jordi Padilla** (Amiga Center) con su eterna barba y "look" desarreglado (¡ si hasta yo me pongo chaqueta a veces !). Estaban bastante unidos, como siempre.

Al salir de la sala de conferencias pude conocer a **Toni Pomar**, que como todos los demás asistentes y yo mismo, estaba hasta las mismísimas narices de escuchar cómo nos querían vender la SetTopBox de las idems. El ambiente estaba decaído y tenso, ya que no dijeron nada concreto.

Entre toda la algarabía de gente, se intentó en la cafetería conseguir un café, con muy poco éxito. Saludamos al distribuidor AmigaTek (**Heinz Uden**) y a su mujer. Volvimos después del descanso de nuevo a la sala de conferencias.

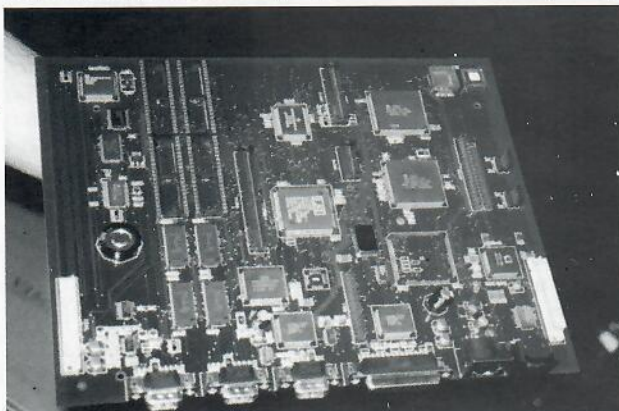
**Eric Laffont**, tomó la palabra y expuso los resultados de la encuesta de internet. Parece



David Rosen con la placa de VIScorp

ser que se recibieron respuestas de todo el mundo, y de muchos clubs de Amiga. La encuesta la analizaron con el Excel. Esto provocó unas risas entre el público. :-). Se disculpó por ello. Según dijo, respondió a todos los mail. Las respuestas procedían de muchas partes del mundo: Perú, Lituania (los usuarios de Lituania tienen de todo tipo de Amigas, desde A1000), SurAmérica, SurÁfrica, Australia, Italia, Noruega, Portugal, Nueva Zelanda, Eslovaquia (club), Hungría, Checoslovaquia, España (hubo una sonrisa al decirlo :-D), Puerto Rico (club), Indonesia/Malasia, Argentina, Grecia, Japón... Muchas respuestas eran de Canadá y América.

Porcentajes: 52% USA, Canada, Europa (CEE) 37%, Europa del este 8%, Asia 8%, Australia 6%, África 1%. En Alemania la respuesta fué retrasada, ya que la gente no se creía el cambio, pero en cuanto estuvieron seguros, respondieron. Hay muchos clubs, y



Placa del Set-Top-Box

**AMIGA**  
AGORA





Carl Sassenrath y Eric Laffont

muy activos. Quieren estar al día sobre lo que ocurra. Todos tenían buenas ideas sobre el Amiga.

Primero: Todo el mundo quería un S.O. nuevo, y según ellos, lo van a crear. Todos quieren máquinas, no sólo nuevas, sino las actuales también. Hay una falta de ordenadores. Un buen número de respuestas provenieron del CATS original del antiguo C= Europa.

#### Primera parte del cuestionario:

##### ¿Qué Amiga tienes?

Muchas personas tienen más de un Amiga. Según la estadística cada usuario tiene como media mínima, un Amiga y medio. :-} Por lo tanto, muchos tienen dos o tres Amigas. Los usuarios de Amiga tenemos mucho apego a nuestras máquinas, y no las vendemos normalmente. La gente tiene el ordenador desde hace más de 6 años. De esto concluyen que son fanes totales del Amiga, y que están esperando algo de VIScorp. VIScorp se compromete a hacerlo.

La encuesta ha demostrado que es muy interesante preguntar a los usuarios de Amiga a menudo. Commodore lo hizo, pero no tenía disponible un medio tan rápido como internet. Actualmente todo el mundo puede entrar a internet, y resulta muy cómodo para realizar este tipo de encuesta. Lo bueno es que internet va a permitir a cualquier usuario ponerse en contacto con cualquier persona de VIScorp, o de recibir información.

El Amiga ya dispone de un paquete de software para la conexión a internet, y también bastante software de dominio público/shareware a tal efecto como puede ser el Voyager, AWeb... (Aquí se quedó un poco cortado porque no se le ocurrió ninguno más, pero podemos añadir a la lista el IBrowse y algunos otros más que se pueden encontrar por AmiNet). En el futuro internet va a ser la vía de comunicación entre VIScorp y la

comunidad de Amiga. En algunos países los precios de la comunicación son muy altos, pero en otros ya no, así que se acaban las excusas. Hay software y los precios comienzan a ser asequibles.

Los desarrolladores mostraron la necesidad de mantener contacto y recibir documentación sobre el Amiga. Según VIScorp, la van a dejar también disponible a

través de internet. Un ejemplo pueden ser los autodocs. Gracias a internet, podrán coger la información de una forma barata y cómoda de organizar. Los encuestados mostraban la necesidad de documentación y publicidad.

#### Segundo: Todos quieren máquinas. Búsqueda de frases

1º "don't x" Por ejemplo: "Don't let it down".



No permitan que se hunda. :-)

2º "I like my machine". Me gusta mi ordenador. :-D

3º "I will continue to buy an Amiga just as long as it's an Amiga". Continuaré comprando un Amiga, siempre que sea un Amiga.

4º "Nearly all user and developer will not support the Amiga any longer if it's continued as the SetTopBox". Casi todos los

usuarios y desarrolladores no apoyarán más al Amiga si se pasa a ser una SetTopBox.

6º "I would buy another Amiga if I believe that it was going to be supported". Compraría otro Amiga si creo que va a ser apoyado.

9º "Advertising should be part of the future of the Amiga". La publicidad debe ser parte del futuro del Amiga.

??? 8º "I really would free ...on an Amiga if it can challenge middle range PC".

#### Usuarios, desarrolladores y vendedores están de acuerdo.

##### ¿Qué máquina te gustaría?

Más del 30% poseen A500 o A2000 ???.

Todas las máquinas tienen añadidos como una tarjeta gráfica. ??? 30% tienen máquinas pequeñas AGA como el A1200 o el A4000 con una aceleradora. 30% "Power configuration": A3000 o A4000 con aceleradora y tarjeta gráfica. Todos añaden cosas al ordenador. No les vale con el ordenador como es. Necesitan un ordenador que incluya todo junto.

#### Deseos

- 1º Que el hardware de Amiga soporte otros S.O.
- 2º Hardware más potente.
- 3º Que siga siendo Multitarea ???

Lo que se nota es que un usuario de Amiga SABE

lo que tiene, no cómo sucede en el mundo de los compatibles IBM (PC). Saben dónde están las carencias. Saben que el S.O. del Amiga requiere muy poca memoria, en comparación con los PC.

Alguna bromilla también se escapó sobre el Windows 95: al Windows 95 ya le vamos a llamar el "Windows del último año"...

##### ¿Alguien le ha dicho que el Amiga actualmente es MUY caro?

Ese es el tercer punto. :-)

El 60% de los encuestados necesitan más que el AGA, para poder compararse con otras plataformas.

#### Tercer punto

El Amiga es muy caro. Como ya saben el mercado del Amiga es mucho más pequeño, y



En el Aula de Desarrolladores





por lo tanto, el precio se ve afectado. El 30% quieren MPEG. 1% ??? 99% audio de 16 bit. 22% software incluido para internet. 15% DSP. Más del 20% mejor sonido. Más del 65% posibilidad de poner tarjetas PCI.

Tres categorías:

- Posibilidad de poner el QuickTime en el Amiga. Proyecto concedido a VillageTronic, pero parece ser que de momento está parado.
- Elección de nuevo procesador. Más potencia PowerPC ¿ Alpha DEC ?

## ¿ PREGUNTAS ?

Por IRC no hubo ninguna debido a problemas con el módem. En las preguntas y respuestas hubo un tiempo en que sólo se habló en francés sin traducir, lo que molestó a los asistentes no franco-parlantes. :-/

Según VISCORP el SetTopBox es la mejor oportunidad para los desarrolladores. ED funciona en conjunción con la señal de TV... etc... Hablamos del mercado de masas, gracias al cual se pueden hacer muchísimos programas para su acceso por internet. Es un Amiga, pero con más posibilidades, ya que los mismos juegos, por ejemplo, se podrían jugar a través de internet. El SetTopBox puede considerarse como el CD32 de la época actual. Vendemos a las tiendas de TV, cable, teléfono. CDTV caro para el mercado del electrodoméstico. El mercado del PC está a un lado, el de juegos a otro. El ordenador ya no sirve, y hay que buscar otro mercado nuevo, y el Amiga es perfecto para la idea del SetTopBox. La gente se pierde en la Web, y nosotros podemos proporcionarle una forma cómoda de entrar.

*Después de la conferencia la gente salió todavía con peor impresión, ya que del Amiga no se dijo nada. Lo único que se consideró un poco interesante fueron los resultados de la encuesta. Por lo demás, el ambiente estaba todavía más tirante.*

*Al salir hablamos con Heinz Uden, el cuál estaba bastante disgustado porque se nos intentara vender la maldita cajita. El era un vendedor de ordenadores y no de cajas. También vimos unos prospectos de CloanTo y parece ser que se hallaban presentes también los responsables de Digita (los creadores del WordWorth, DataStore, TurboCalc, Organizer, etc...).*

*Después de esto, se nos llevó a la sala donde se nos ofrecía un "lunch" por 150ff, pero estaba bastante desorganizada y para cuando llegamos no había sitios para ponernos juntos, por lo que decidimos ir a dar una vuelta y tomar el "lunch" en algún restaurante, como también hicieron Eduard Matas y sus amigos. Por cierto, y a modo de*

*anécdota, aparte de que el lunch era en plan self service, encontramos un restaurante de un hotel muy majo, en el que comimos muy bien, y por menos de lo que nos pedían en el self service. Al terminar de comer, nos dirigimos de vuelta al local de las conferencias, aunque un*



Amiga 1200 en caja de sobremesa

*poco tarde, con lo que nos perdimos parte. De todas formas, según los asistentes, no había mucho que escuchar, como en lo anterior.*

En el caso de estas conferencias, eran simultáneas, por lo que nos tuvimos que dividir para poder asistir a las tres a la vez:

- **Usuarios:** no estuvimos mucho, ya que más que nada lo que había era una especie de mini-party, en la que algunos distribuidores mostraban cajas de sobremesa para A1200, y poco más. No había nadie dando ninguna conferencia.

- **Desarrolladores:** nada en especial, continuaron erre que erre con la dichosa Set-Top-Box....

- **Distribuidores:** menos todavía, parecía dirigida únicamente a



Amiga 1200 en caja de sobremesa, vista lateral

problemas particulares del mercado Francés....

*Después de estas conferencias se realizó una rueda de prensa: un resumen escueto y sin "salsa" de todo lo anterior.*

*Al terminar la rueda de prensa, conocimos a los editores de la revista R.A.M.*

*francesa, que están preparando el paso de fanzine (un par de hojillas, pero bastante bien realizadas y maquetadas), a revista. Intercambiamos papeles, y se habló de una posible colaboración entre Amiga Ahora y R.A.M.*

*Al salir de la rueda de prensa, fuimos raudos y veloces a consumir alguna cosilla en el cocktail, y luego abordamos con decisión a Raquel*

*Velasco (la representante de VISCORP más predispuesta), para que nos aclarara las cosas como prometió que haría en la rueda de prensa.*

*Raquel, muy amablemente, respondió a nuestras preguntas con bastante desparpajo, y un acento Español bastante claro, salvando algunas no tenía muy claras en*

*palabras que castellano. :-)*

## Puntos que se hablaron:

- \*El ED es una máquina para el usuario de TV.
- \*Los programas se harán con Amigas potentes.
- \*Los desarrolladores ganarán dinero, ya que va a haber mucho más mercado.
- \*Actualmente, una persona ve un programa y lo compra, una o dos veces.
- \*Ahora por satélite, por cada tiempo que se usa, se paga y además se hará necesario el desarrollo de muchos programas y cada vez mejores ya que habrá mucha demanda.
- \*El ED y el ordenador es lo mismo. 8-(

Para Raquel Velasco uno de los mejores mercados para el ED es España. Francia se supone que por tener el Minitel están más preparados, pero sus precios son demasiado altos de momento. Después de 15 años de letargo España quiere estar a la última y por ello es mucho más receptiva a las novedades. Todos comentamos el boom de internet actual, debido a la impresionante bajada de los precios de los servidores y el sistema de Infovia para la tarificación. En Francia es mucho más caro.

Raquel comenta que por todo lo sucedido a España que la hizo estar por detrás de los demás países, ahora se quiere ser de los primeros.

A esto Jose Luís Quer respondió que ahora nos cuidamos las espaldas: si vendemos algo, queremos saber si tiene futuro, cosa bastante cierta con respecto a los distribuidores.

Respecto al tema del Walker, para Raquel Velasco era una birria que se preparó por la incapacidad de llevar a cabo el proyecto PowerPC.

En esto se alzó la voz de Gustavo López, para resaltar que la discusión entre PowerPC y Alpha parecía un retardo para dejar el tema.

Raquel dijo que era imposible para

## FE DE ERRATAS:

En este número estrenamos dos cosas: es nuestra primera revista hecha por imprenta, y es la primera revista en la que tenemos tantas erratas: ¡, posiblemente ya os habreis dado cuenta de este hecho. El haber dado el Quantum Leap (salto cuántico. Q.L. como el ordenador de Sinclair, con un procesador Motorola 68008) de utilizar impresora tradicional a imprenta (con todo lo que ello conlleva, de no haberlo en poder dedicar menos tiempo a depurar la revista. Ahora que el salto está dado, y los problemas iniciales solventados, podremos volver a disponer de ese tiempo y ofrecer la calidad habitual. Así, en la página 38, la págundería terminar con "...preparado para trabajar.", en la página 39, el título del cuadro sería "CREACIÓN DE UN PATRÓN RÍTMICO". En la página 13, quien "parece ser" David Rosen, en realidad es Don Gillebreath. Y la dirección AmigaNET de Javier G.Lele en realidad es 39:191/1.4. Y finalmente queda disculpamos por algunas faltas de ortografía que sabemos se nos han escapado.

AMIGA  
AGORA



finales de año, cosa que nosotros ya sabíamos.

A esto respondió **Gustavo López** que había una necesidad de sacar algún producto que no tenga 2 o 3 años de antigüedad, y que se haga YA.

A esto nos respondió con que hay un acuerdo verbal entre VIScorp y Escom, pero todavía no estaba firmado. De todas formas, para Escom el Amiga está muerto ("kaput" fué la expresión utilizada) por lo que no debía haber ningún problema en la venta. En cuanto al PowerPC, ya se estaba en discusión con Motorola sobre el tema, y los 680x0 antes que con Helmut Jost para la compra-venta de Amiga Technologies.



Raquel Velasco

**Francisco Martín** mencionó que Phase 5 había mandado un fax a su revista para anunciar que iban a crear un clónico Amiga bajo PowerPC. Como respuesta **Raquel** le comentó que están haciendo una encuesta al estilo de la ya realizada por VIScorp. La gran diferencia es que NO TIENEN LICENCIA. Aparte de ello, están también trabajando bajo acuerdo verbal con Motorola, pero Motorola quiere firmar con VIScorp. Si no lo hace con VIScorp, no lo hacen con Phase 5.

Se darán licencias, soporte, y que haga lo que quiera el que quiera. Lo mismo es aplicable a la transmigración del S.O. a PowerPC o Alpha. TODO se hará por licencias. VIScorp es una empresa pequeña que sólo producirá el ED, y el resto se hará por licencias. Con esto, dejó entender que el Amiga lo harían otras empresas, bajo licencias de VIScorp.

**Jose Luis Quer** hizo otra pregunta: ¿cuándo podremos tener una máquina que compita con los PC en render?. La máquina la conoce la gente y la aprecia. Nadie tiene que vendérsela. Se creían en C= que se iba a vender solita. En VIScorp han arreglado el A4000T un poquitín, pero ahora necesitamos 060, y si hubiera más potente, también se vendería. Actualmente sale mejor tener un PC al lado del Amiga, aunque sólo sea para renderizar.

La respuesta de **Raquel** fué bastante extensa: cuando VIScorp visitó Londres para conseguir las licencias del S.O. ya se estaba en discusión para comprar la propia Amiga Technologies entera, sólo que VIScorp en ese momento no estaba interesada. Escom es un distribuidor y no estaba preparado para llevar una compañía en la que el desarrollo era un punto fundamental. **Helmut Jost** el día 1 de abril ya quería vender Amiga Technologies a VIScorp. Como acicate comentó que la comunidad Amiga es muy fiel. Para

comprobarlo VIScorp realizó un contacto con usuarios de Amiga por internet. Dos días después se vieron MUCHÍSIMAS POSIBILIDADES. **Bill Buck** le dio en la cabeza a **Raquel** diciendo que "¡Pues claro hombre!". :-D Recibieron más de 2.100 E-Mail para la encuesta.

Vamos a tener una máquina compatible

en todo. ¿Que queremos poner un PowerPC? De acuerdo, pero ya sabemos que no es posible hasta mitad del 97. **Bill Buck** se comprometió a que la nueva versión del S.O. estaría lista para fin de año, y lo recalcó ante nuestras grabadoras, con lo que parece ser un compromiso.

Le preguntamos por las características de la nueva versión:

- Más módulos al sistema.
- Mejor.
- Internet y todos sus protocolos, e-mail, etc, integrados en el S.O.

También bromeó de vez en cuando diciendo que "Esta chica es LA Amiga" (lo dijo en español, refiriéndose a **Raquel**). :-) La fecha de salida sería Octubre, antes de Navidades (según **Bill Buck**) o a final de año, navidades (según **Raquel Velasco**). Les tomamos la palabra. En este momento nos soltó un poco



La foto de "familia"

el currículum de **Carl** para convencernos, sólo que ya lo conocíamos todos, y así se lo hicimos saber. :-)

Cuando **Francisco Martín** preguntó sobre la distribución de dicho S.O. se respondió que podía ser por medio de internet. No gratis, sino con un sistema de seguridad para bajárselo...

## ??? Noticias secretas: 100 060's

Después de una noticia que no podemos divulgar, y por la que se nos pidió que apagáramos las grabadoras (de hecho yo le di al pause, y me pidieron que la parara completamente), se habló de la VideoToaster. La VideoToaster según **Bill Buck** puede funcionar en PAL, NTSC, o SECAM. Sólo hace falta un software que nadie ha hecho. No comprende por qué nadie lo ha hecho. En EE.UU. se han vendido 300.000 VideoToaster en 9, 10 años. Los americanos dicen que el mercado en Europa no es suficientemente grande. Por supuesto les vendría muy bien para hacer programas para el ED.

Con respecto al posible acuerdo entre VIScorp y Scala, ya han contactado con ellos (Scala con VIScorp). El problema es que necesita demasiados requerimientos. No se puede usar desde cero con un A1200. Necesita más memoria (a pesar del truco del NoFastMem).

**Francisco Martín** apuntó hacia el MMExperience, cosa que tuve que aclarar que se refería al MultiMedia Experience, de Optónica. Han hecho algún trabajo para ellos. Según **Bill Buck**, son majos, pero a lo mejor necesitan más. Para VIScorp la nueva era para el Amiga puede ser el SetTopBox.

*Con esto quedó concluida la improvisada pero sustanciosa charla con **Raquel Velasco** y **Bill Buck**. Después del correspondiente intercambio de tarjetas y direcciones de Internet y especialmente, tras quedar citados para inminentes envíos de mensajes a través de E-mail con nuevas noticias, nos despedimos de todo "quisque", nos sacamos*

*la obligada foto "familiar" y emprendimos el viaje de vuelta a España despidiéndonos de Toulouse con un cierto regusto amargo y llevándonos únicamente como "souvenir" la gran decepción de no haber sacado nada nuevo en claro de tan multitudinaria reunión.....*





# EQUIPOS



## *AMIGA 1200 "Magic" o "Surfer"*

- \*MC68EC020 a 14MHz.
- \*2MB RAM expandible a 128MB con Placas adicionales.
- \*Paleta de 24 bits, 16,7 millones de colores.
- \*4 canales de Sonido estéreo.
- \*Disco Duro opcional.
- Controladora AT/IDE Standard.
- \*Disquetera interna de 3.5" 880 KB (720KB PC)
- \*Fuente de Alimentación y Ratón.
- \*Pack de Software "Magic" o "Surfer"

## *AMIGA 4000*

- \*MC68040 a 25MHz.
- o 060 a 50MHz.
- \*10MB RAM expandible a 2GB con Placas adicionales.
- \*Paleta de 24 bits, 16,7 millones de colores.
- \*4 canales de Sonido estéreo.
- \*Disco Duro 1GB SCSI-II.
- Controladora AT/IDE Standard y Controladora FAST SCSI-II.
- \*Disquetera interna de 3.5" HD 1,76MB (1,44MB PC)
- \*Teclado independiente y Ratón.
- \*Pack de Software "Magic" y Scala MM300.



# AMIGA®



# MONITORES

*AMIGA MI438S, MI538S & MI764*

*Buena calidad de presentación debido al interlineado de 0,28 pixels, autoescaneado genuino, utilización versátil para oficinas, industria y juegos, baja radiación para MPR II, calidad de manufacturación Europea ISO 9001, vía opcional de adaptador para TV monitor, para todos los modelos AMIGA, y casi todos los PCs.*



## **AMIGA MI438S**

- \* Pantalla Monitor de 14"
- \* Alta resolución desde Video hasta VGA, e.g. 800 x 600 pixels a 60 hz.
- \* Amplificador Stereo y Altavoces.

## **AMIGA MI538S**

- \* Pantalla Monitor de 15"
- \* Alta resolución: e.g. 800 x 600 pixels a 60 hz.
- \* Conector de Monitor AMIGA de 23 pins.
- \* Amplificador Stereo y Altavoces.

## **AMIGA MI764**

- \* Pantalla Monitor de 17"
- \* Alta resolución: e.g. 1024 x 768 pixels a 70 hz.
- \* Conector de Monitor VGA de 15 pins con adaptador (incluido) a conector de Monitor AMIGA de 23 pins.
- \* Display en pantalla para ajuste visual.
- \* Administrador de potencia para salvar energía cuando el Monitor está fuera de uso.

# AMIGA®





## "Directory Opus 5.0" por Xavi Tolentino



### TUTORIAL II

Una vez más, aquí tenéis otra parte del tutorial del DOpus5, en esta ocasión os comentaré los menús desplegables de las ventanas, comencemos.

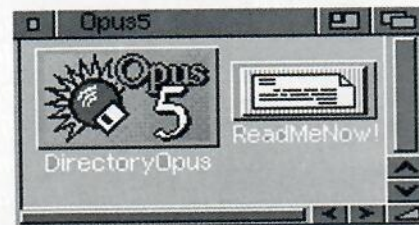
En cualquier ventana aparece una flecha hacia abajo, si aprietas sobre ella, aparece un menú con una serie de opciones, seguidamente os las explicaré:

renombra los ficheros o directorios en la ventana destino.

**Move:** Mueve ficheros y directorios hacia la ventana destino.

**Move As:** Igual que el anterior, pero renombrando en el destino.

**Duplicate:** Duplica el fichero o directorio.



porcentaje. Si cabe todo es el 100%, si solo cabe una cuarta parte sería el 25%.

**Comment:** Para añadir un comentario a un fichero.

**Protect:** Para añadir los atributos de protección a un fichero, para que no se pueda borrar, solo lectura, etc.

**Datestamp:** Sirve para cambiar la fecha y hora de cualquier fichero o directorio

**Read:** Para leer un fichero, lo presenta en forma de texto (si es un fichero ASCII).

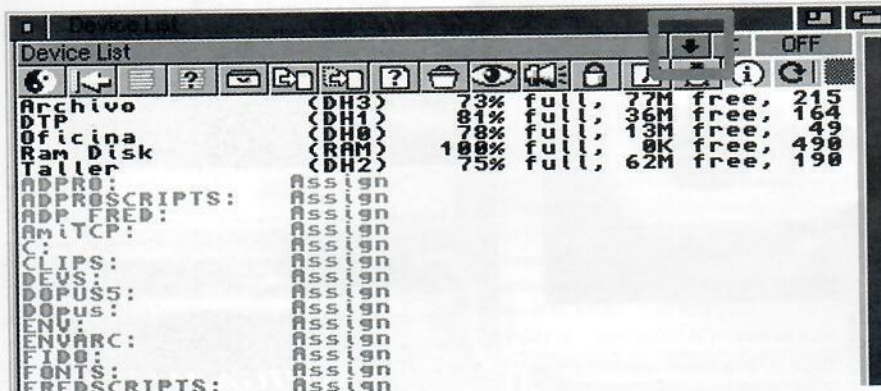
**Show:** Para ver una imagen.

**Play:** Para escuchar sonidos o módulos.

**Print:** Para imprimir un fichero de texto.

Al elegir Print, aparece una ventana en la que podremos cambiar:

\*Los márgenes derecho, izquierdo, superior e inferior.



**All:** Selecciona todos los directorios y archivos que tengamos en la ventana.

**None:** Deselecciona todos los archivos que tengamos seleccionados.

**Toggle:** Selecciona todo lo que no estaba seleccionado, y deselecta todo lo que sí teníamos seleccionado.

**Select:** Aparece un requester en el que te pide que escribas el patrón de los ficheros que quieras elegir, por ejemplo,

P\*

seleccionaría todos los ficheros y directorios que empiecen por la letra P.

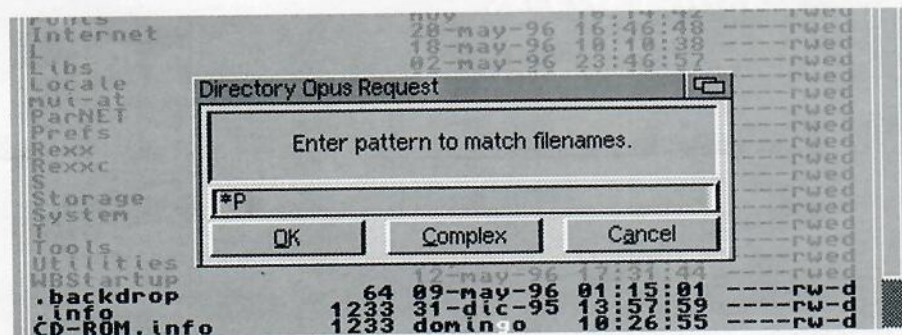
**Copy:** Copia los ficheros y directorios que teníamos seleccionados, hacia la ventana que tengamos seleccionada como destino.

**Copy As:** Exactamente igual que la opción anterior, pero con la diferencia que

**Rename:** Para cambiar el nombre de un fichero o directorio.

**Get Sizes:** Sirve para ver el tamaño de los directorios que tengamos elegidos.

**Clear Sizes:** Para borrar el tamaño de los directorios elegidos.

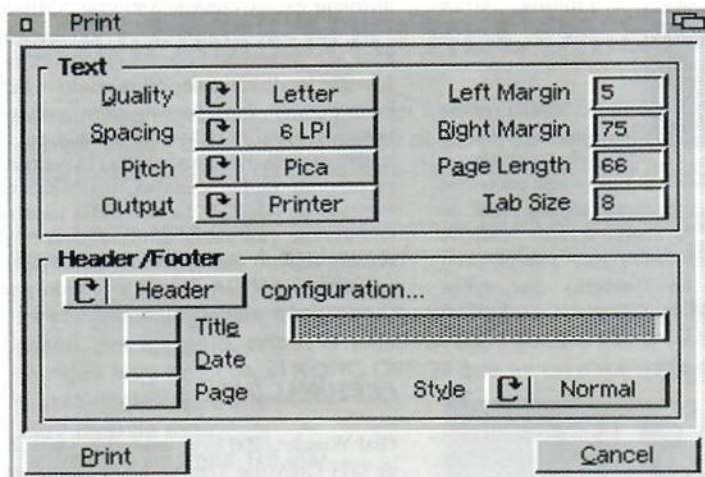


**Check Fit:** Para comprobar que lo que tengamos elegido en la ventana Source quepa en destino. El resultado de esta operación se nos da en forma de

\*Tipo de letra (Calidad, borrador...),  
\*Número de líneas por pulgada.  
\*Incluso direccionar la impresión a un fichero de disco.







\*Poner un título, fecha y número de página al principio o al final de la misma, y finalmente,  
 \*Imprimir en Bold (negrita), Italic (cursiva), Uline (Subrayado) o normal.

**Print Directory:** Sirve para imprimir el contenido del directorio en el que nos encontremos. Las opciones de impresión son las mismas que en el anterior.

**Find File:** Lo usaremos para encontrar un fichero, que por ejemplo no sabemos en que directorio lo dejamos.

**Search:** Para buscar una palabra o una cadena de caracteres en un fichero de texto.

**Encrypt:** Encripta un fichero y te pide un password para encriptarlo.

**Add Icons:** Para añadir un icono a un fichero o directorio que no lo tenga.

**Delete:** Para borrar lo que tengamos seleccionado.

En las ventanas también hay un botón que tiene una flecha hacia la izquierda (<), con las siguientes opciones:

**Parent Directory:** Sirve para ir al directorio anterior.

**Root Directory:** Para ir directamente al directorio raíz.

**Device List:** Saca una lista de todos los devices y asignaciones que tengamos disponibles.

**Cache List:** Saca una lista de todos los

También hay otro botón, que normalmente está en OFF, pero también puede estar marcado como BUSY (ocupado), DEST (destino), SRCE (origen), si le das a este botón también aparece un menú con lo siguiente:

directorios que tengamos en el buffer o caché de directorios.

**Re-read Directory:** Alguna vez, después de hacer una operación no se actualiza el directorio, seleccionando esta opción, el directorio se actualiza.

**Lock As Dest:** Igual que el anterior pero para operaciones con DEST.

**Unlock:** Para desactivar el modo Lock As Source/Dest.

**Turn Off:** Para poner la ventana en modo OFF.

**Edit...:** Para editar las preferencias de la ventana, podemos elegir cómo queremos que aparezca el contenido, con las siguientes opciones:

\*Primero los directorios y después los ficheros o al revés.

\*Verlos y ordenarlos por: nombre, tamaño, fecha, protección, comentario.

\*Hacer una ordenación inversa.

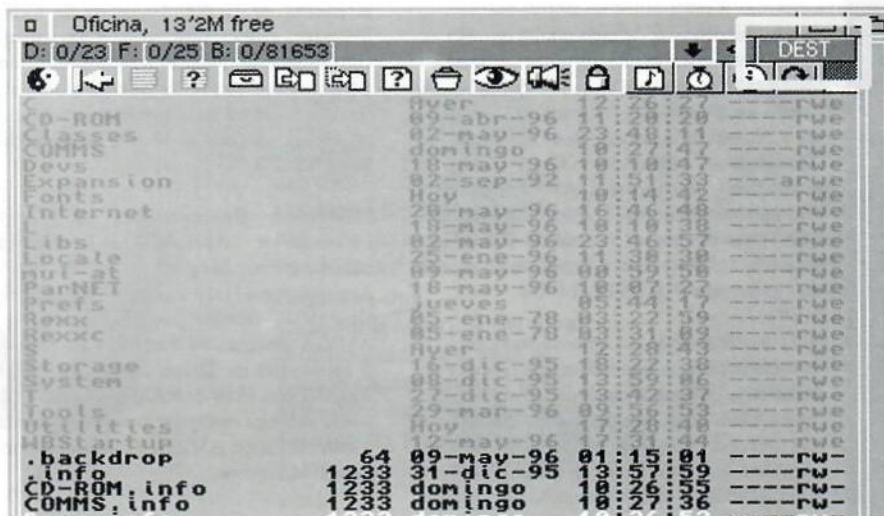
\*Filtrar los iconos, es decir, verlos o no.

\*Ver ficheros y directorios según un patrón.

\*Hacer invisibles los ficheros y directorios según un patrón.

\*Hacer invisibles los ficheros que tengan el atributo de invisible (H).

**Iconify:** Para iconificar una ventana.



**Make Source:** Sirve para dejar la ventana como ventana origen.

**Make Dest:** Deja la ventana como destino, es en la ventana marcada como DEST en la que se copiarán (o moverán) los ficheros de SRCE.

**Lock As Source:** Con esto seleccionado, todas las operaciones que se hagan con la ventana que se llama sample vertical bank, afectan a la ventana con nombre SRCE!. Así que ojo con lo que hagáis, porque haciendo pruebas me acabo de cargar todo un directorio de mi disco duro...

**View Icons:** Sirve para ver los iconos cuando se abre un cajón (como en el WB).

**Lock Position?:** Para que la ventana se quede en una posición determinada, sin poder cambiar el tamaño, ni poder moverla.

En el siguiente número comentaré la barra de menú.

Xavi.





G.

T.

I.

N

E

W

S

## 10 AÑOS AMIGA - 9 AÑOS G.T.I.

Multimedia fué elegida como la "Palabra del Año" en Alemania en 1995 y no por casualidad: El "Boom" Multimedia no es comprensible, un PC clásico sin Lector de CD-ROM y Tarjeta de Sonido difícilmente puede ser vendido. El "Boom" llegó en 1995 - pero nadie recuerda que un PC-Multimedia haya existido desde 10 años antes de todo esto - y sí el AMIGA.

Un AMIGA Standard puede manejar fácilmente muchas cosas a la vez, un PC-Windows solo es capaz de hacer algo parecido añadiéndole más Hardware. Los Chips integrados manejan Sonido y Gráficos siempre al mismo tiempo y los Monitores específicos AMIGA siempre incluyen Altavoces. Con la introducción del Set de Chips AGA en 1992, la capacidades gráficas del AMIGA han sido incrementadas enormemente.

No se puede dejar de lado que la quiebra de Commodore ha hecho un daño enorme al AMIGA. Los retrasos hasta la compra final a través de la compañía Alemana ESCOM AG, han causado una parada en el desarrollo de Hardware. Muchos Distribuidores cancelaron el soporte a AMIGA en esos momentos. Grenville Trading International (GTI) en Oberursel (cerca de Frankfurt, Alemania), pertenece a las compañías que han soportado al AMIGA el 100%.

GTI ha sido capaz no solo de fortalecer su posición como un importante Distribuidor en Alemania durante esos duros tiempos, sino que además se se ha extendido. Actualmente GTI sirve a cientos de Vendedores-AMIGA en Alemania con, hasta la fecha, Software para AMIGA y se ha expandido para incluir a Francia, España, Italia, Escandinavia,



Polonia, Gran Bretaña y otros países.

El "Boom" obvio del CD-ROM ha sido soportado en

el sector de AMIGA. Uno puede encontrar con asiduidad colecciones seleccionadas de Programas DP y Shareware. El AMIGA apoyado por su posición en la "Escena", con agrupaciones de Usuarios que están interesados en compartir y contribuir al Software AMIGA. Uno de los más

distribuir exclusivamente Software AMIGA estos días. Los resultados de los últimos dos años han demostrado claramente a GTI: no solo que las diversidades del mercado se han incrementado enormemente sino que las ventas y beneficios han aumentado en la misma manera. Expertos como GTI podrían, incluso en tiempos malos, mantener el mercado de AMIGA. La compañía todavía refiriéndose a los 9 años de experiencia en el sector, ha, de cualquier forma, estado enlazada al AMIGA durante casi todo este tiempo en el mercado!

### PERSONAL DATA

Olaf Winkler (30) es el nuevo PR-Manager de GTI Grenville Trading International en Oberursel, Alemania. GTI actúa exclusivamente como Distribuidor para el AMIGA. Winkler está trabajando con Ordenadores Multimedia desde 1987. Desde 1990 hasta 1993 trabajó para "Amiga Special", una revista de AMIGA Alemana. últimamente como Editor-Jefe. El Director de GTI, Richard Small, piensa que Winkler es precisamente la persona idónea para el Software AMIGA en estos tiempos cruciales. GTI sirve a los Vendedores no solo en Alemania sino también a través del resto de Europa y en USA.

### CONTRATO CON "GUILDHALL LEISURE"

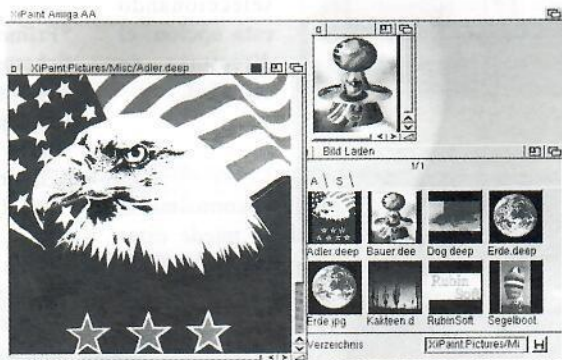
GTI Grenville Trading International se complace en anunciar que desde este momento podrá ofrecer también Productos de "Guildhall Leisure Services" en Alemania y el resto de Europa. El reciente Contrato autoriza a GTI como Distribuidor de todos los Productos del grupo Guildhall Leisure. Este engloba las marcas ACID, BLACK MAGIC, AUDIOGENIC y MANYK. Los Grandes Exitos de Software de estas casas incluyen: "Super Skidmarks", "Gloom", "Fears", "Exile" y "Xtreme Racing".

GTI Grenville Trading International comercializará estas Marcas para los Vendedores desde hoy dentro de Alemania y en el resto de Europa.

resaltables es, sin duda, AmiNet, una Red de Comunicación que es accesible para alrededor de 10.000 Usuarios de todo el Mundo cada día. El CD-Aminet, conteniendo el material más novedoso de la Red cada dos meses, se ha convertido en un Standard. La venta a los Distribuidores en Alemania y a todo el Mundo se ha hecho a través de GTI.

Modernos Procesadores de Texto, fascinantes Aplicaciones Gráficas, rapidísimos Juegos - debido a la Arquitectura-Hardware y el Sistema Operativo, pueden ser realizados en el AMIGA sin grandes demandas de Memoria o capacidad de Disco Duro. Un sistema AMIGA con 6MB de RAM y 250MB de HD puede manejar cualquier cosa sin problemas, y 50MHz en un AMIGA es un indicador de trabajo rapidísimo.

Parece ser solo una oportunidad limitada

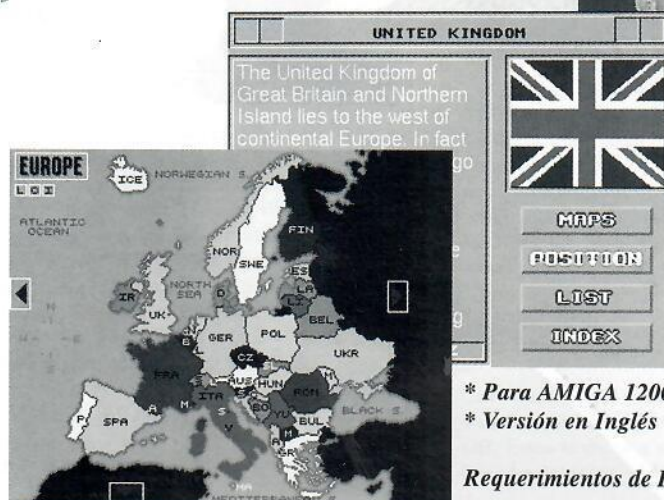


**AMIGA**  
AGORA





# NOVEDADES



## WORLD ATLAS

El World Atlas (WISDOM) es una extensiva aplicación en CD-ROM para AMIGA. Ha sido realizado con la referencia y el soporte de MM Experience, dentro de la complejidad y la extensión de su contenido que lo hace único para el AMIGA.

El usuario tiene acceso, por medio de simples pulsaciones

de simples pulsaciones de ratón, a una variedad de información de datos Históricos, mapas generales sobre población y su composición, y además detalles como: montañas más altas, ríos más largos y ciudades más extensas. Es posible buscar dentro de un extensivo índice. Los mapas son suministrados en estructura geográfica y política.

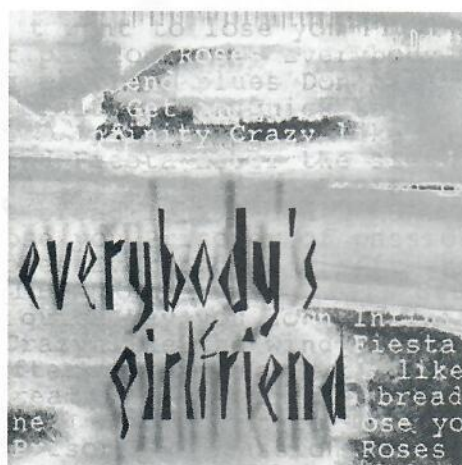
- \* Para AMIGA 1200/4000 y CD-32
- \* Versión en Inglés

**SALIDA INMEDIATA**

**Requerimientos de Hardware:** AMIGA con Chips AGA

## EVERYBODY'S GIRLFRIEND

David Pleasance anterior Director General de Commodore en Gran Bretaña y se hizo un nombre conocido en el extranjero, cuando, 1994 hizo una oferta por los Derechos de Commodore. Las circunstancias impidieron esto, pero Pleasance permaneció en estrecha afiliación con el AMIGA.



Con, "Everybody's Girlfriend", Pleasance presenta ahora un CD que será único dentro del mundo de la Informática. Los paralelismos entre el parentesco del AMIGA y las amigas están reflejados dentro con un propósito: Amiga es una palabra española después de todo y significa "Amiga".

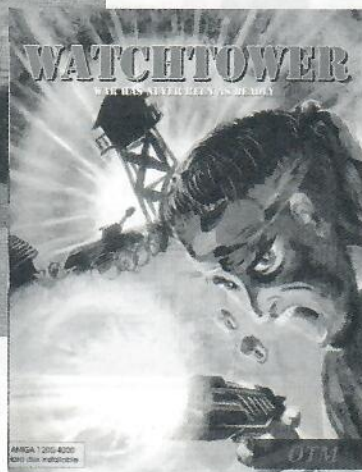
El CD ha sido mezclado totalmente con AMIGA y han sido usados algunos instrumentos tradicionales debajo de voces, también. Un CD para gozosa escucha que tiene éxito no por los Samplers técnicos sino por los sentimientos expresados.

Los altos y bajos de un parentesco son igualables a la insolvencia de Commodore y sus nuevos inicios. David Pleasance siempre toca la Guitarra él mismo para el recuerdo de Jay Miner. El final es una entretenida pieza musical titulada "Infinity", un nuevo concepto para el AMIGA.

**Audio-CD**

**Playing-Time: 61:02 Minutos**

## WATCH TOWER



Este es un Juego de Guerra lleno de acción en el cual el jugador tendrá que defenderse en su camino a través de junglas, desiertos y escenarios de ciudades. El camino a través de 6 niveles con además 3 niveles de dificultad puede ser efectuado con diferentes armas.

- \* 1-2 Jugadores
- \* Instalación posible en HD
- \* Documentación en Inglés

**Requerimientos de Hardware:**  
\* Amiga con set de Chips AGA

**Lanzamiento:**  
\* AGA Versión, primeros de Marzo  
\* CD Versión, Abril

**G.T.I.**

**AMIGA AGORA**



G.  
T.  
I.  
N  
E  
W  
S





*Javier G. Lete*

### ARRAYS (MATRICES)



Tranquilos, tranquilos, no voy a daros una clase de Matemáticas. :-)

Simplemente comentaré el tema lo suficiente para entrar de lleno en su uso en C, que va más allá de la mera matemática.

Un array es un conjunto de datos del mismo tipo agrupados en un cierto número de dimensiones.

Se define dando el tipo de datos que va a almacenar, nombre del array y a continuación el tamaño de cada dimensión.

Ejemplos:

```
/* Array de una dimensión de chars */
```

```
char unidim[80];
```

Lo podemos utilizar para almacenar texto, como ya hemos hecho anteriormente.

```
/* Array de dos dimensiones */
```

```
char 2D[5][3];
```

Se puede utilizar para guardar datos en una especie de rectángulo. Por ejemplo puede representar un hotel, en el que hay 5 habitaciones por cada piso, y tiene tres pisos, y el dato guardado en cada habitación puede ser una 'o' si está ocupada dicha habitación, 'l' si está libre y lo que se os ocurra.

```
/* Array de tres dimensiones */
```

```
/* Listado 13 */
#include <stdio.h>

main()
{
    int indice;

    char matrix[80];

    gets(matrix);

    for (indice = 0; matrix[indice] != '\0'; indice++)
        putchar(matrix[indice]);

    putchar('|');

    for (--indice; indice >= 0; indice--) putchar(matrix[indice]);

    putchar('\n');
}
```

```
int 3D[5][3][2];
```

Podía servir para otro hotel, que tenga 5 habitaciones por pasillo, 3 pasillos por planta y 2 plantas. :-). Ya que el tipo que he puesto a los datos de la array son int lo que se almacena por cada habitación podría ser perfectamente el precio de cada una, o el número de ocupantes o camas... Lo que queráis almacenar.

Se pueden añadir más dimensiones (para almacenar las reservas del hotel según el día en concreto, por ejemplo) e incluso algunas que para la realidad cotidiana no tienen mucho sentido, pero que a veces en un programa pueden llegar a ser interesantes. De todas formas, mejoraremos este hotel cuando lleguemos a las estructuras. :-)

"¡ Buff... ! ¡ Cuánto rollo ! ¿ Y los ejemplos ?" :-o

Tranquilos, ahora, después de esta introducción, ya vais a tener ejemplos, como el ejemplo 13. :-)

```
char matrix[80];
```

Definimos el array matrix de 80 caracteres.

```
gets(matrix);
```

Como se puede entender ahora, gets almacena los caracteres en realidad en la matriz, casilla por casilla, añadiendo al final un '\0' al final.

```
for (indice = 0; matrix[indice] != '\0'; indice++) putchar(matrix[indice]);
```

Hacemos un bucle, para mostrar cada casilla (en este caso, letra) por separado, de forma equivalente a como lo haría un printf.

Como se puede comprobar, la forma de acceder a cada dato del array es por medio de matrix[indice] con lo cual obtenemos el dato guardado en el array matrix en la posición [indice].

Un detalle importante a destacar es

ERROR COMUN: Pensar que los índices de los arrays van de 1 a x en lugar de 0 a (x - 1).

RESULTADO: Datos confusos y posible corrupción de memoria (cuelgue)



```

/* Listado 14a */

#include <stdio.h>
#include <string.h>

main()
{
    int indice;

    int digitos[] = { 00, 11, 22, 33, 44, 55, 66, 77, 88, 99 };

    char arraycar[] = { 'R', 'G', 'B' };

    char cadena[] = "RGB";

    putchar('\n');

    for (indice = 0; indice < sizeof(digitos)/sizeof(int); indice++)
        printf ("digitos[%d] = %2d\n", indice, digitos[indice]);

    putchar('\n');

    for (indice = 0; indice < sizeof(arraycar)/sizeof(char); indice++)
        printf ("arraycar[%d] = '%c' (%3d)\n", indice, arraycar[indice],
arraycar[indice]);

    putchar('\n');

    puts(arraycar);

    putchar('\n');

    for (indice = 0; indice < strlen(cadena); indice++)
        printf ("cadena[%d] = '%c' (%3d)\n", indice, cadena[indice],
cadena[indice]);

    putchar('\n');

    puts(cadena);

    putchar('\n');

    printf("Tamaño de long es %d y de digitos es %d\n\n", sizeof(long),
sizeof(digitos));
}

```

que al definir los arrays se especifica el número de elementos (en este caso 80), pero el índice comienza DESDE CERO, y no desde uno, y va (en este caso también) al 79 y no al 80.

```
putchar('|');
```

Ponemos este caracter a modo de espejo, para que la presentación quede mejor. :-)

```
for (--indice; indice >= 0; indice--)
    putchar(matrix[indice]);
```

Ahora mostramos la cadena al revés.

```
putchar("\n");
```

Terminamos con un ENTER para tener una buena presentación.

Otro ejemplo bastante ilustrativo (ejemplo 14a).

Los usuarios del DCC 2.06.21 o similares, recibirán un mensaje de error al compilar que dirá que esta versión del DCC no maneja este tipo de asignación. Por suerte, la versión 2.06.37 ya lo maneja, y está disponible en AmiNet. :-)

```
int digitos[] = { 00, 11, 22, 33, 44, 55,
66, 77, 88, 99 };
```

Con esta línea definimos un array unidimensional, con unos elementos pre-establecidos.

Como se puede comprobar, no se ha introducido el número concreto de

elementos, sino que se ha omitido. Esto es posible ya que hemos dado los datos directamente en la declaración, con lo que el propio compilador se encargará de que el tamaño del array sea exactamente el del número de elementos decididos. Una vez declarado tiene un tamaño fijo, que no puede ser cambiado, al igual que el resto de declaraciones de arrays.

```
char arraycar[] = { 'R', 'G', 'B' };
```

Hacemos lo mismo con un array de caracteres.

```
char cadena[] = "RGB";
```

Ahora definimos una cadena de caracteres. Ver recuadro para diferenciación entre cadena de caracteres y array de caracteres.

```
for (indice = 0; indice <
sizeof(digitos)/sizeof(int); indice++)
    printf ("digitos[%d] = %2d\n",
indice, digitos[indice]);
```

Aquí mostramos el array digitos elemento por elemento.

Como se puede haber comprobado, el listado está preparado para manejar cualquier tamaño del array, ya que se comprueba dicho tamaño con la palabra clave sizeof(tipo de dato o variable) que da el tamaño en bytes de la variable o tipo de dato en cuestión.

Para "curarnos en salud", después de saber el tamaño en bytes gracias a

#### **CADENAS DE CARACTERES VS ARRAYS DE CARACTERES**

Es una diferencia que se establece para distinguir un array de caracteres que contenga el caracter '\0' al final de la serie de caracteres de otro que no lo tenga.

Esta diferencia es importante ya que hay que tenerla bien clara para no caer en el fallo de intentar imprimir un array de caracteres (sin '\0') con funciones que sirven para imprimir cadenas, ya que es muy posible que muestren una buena parte de la memoria hasta que encuentren dicho caracter por casualidad.

Por ello hay que tener claro lo siguiente: siempre que se indique un texto entre comillas, va a incluir un '\0' en el ordenador, y por lo tanto será una cadena de caracteres, utilizable por cualquier función que las utilice.





```

/* Listado 14b */

#include <stdio.h>
#include <string.h>

#define NUMELEM 3

main()
{
    int indice;

    int digitos[NUMELEM];

    char arraycar[NUMELEM];

    char cadena[NUMELEM];

    printf("\nIntroduzca los datos para digitos:\n\n");

    for (indice = 0; indice < NUMELEM; indice++)
    {
        printf ("digitos[%d] = ", indice);
        scanf ("%d", &digitos[indice]);
    }

    for (indice = 0; indice < NUMELEM; indice++)
        printf ("digitos[%d] = %2d\n", indice, digitos[indice]);

    putchar('\n');

    for (indice = 0; indice < sizeof(arraycar)/sizeof(char); indice++)
    {
        printf ("arraycar[%d] = ", indice);
        scanf ("%c", &arraycar[indice]);
    }

    for (indice = 0; indice < sizeof(arraycar)/sizeof(char); indice++)
        printf ("arraycar[%d] = '%c' (%3d)\n", indice, arraycar[indice],
arraycar[indice]);

    putchar('\n');

    puts(arraycar);

    putchar('\n');

    scanf ("%s", cadena);

    for (indice = 0; indice < strlen(cadena); indice++)
        printf ("cadena[%d] = '%c' (%3d)\n", indice, cadena[indice],
cadena[indice]);

    putchar('\n');

    puts(cadena);

    putchar('\n');
}

```

sizeof(digitos), lo dividimos entre el tamaño de cada elemento, calculado también gracias a sizeof: sizeof(int). Con esto obtenemos el número de elementos.

```

for (indice = 0; indice <
sizeof(arraycar)/sizeof(char); indice++)
    printf ("arraycar[%d] = '%c'
(%3d)\n", indice, arraycar[indice],

```

```
arraycar[indice]);
```

Aquí hacemos lo mismo para arraycar, aunque realmente el tamaño de char

salvo casos muy excepcionales, suele ser siempre de un byte, con lo que no es necesario dividir de ninguna manera.

```
puts(arraycar);
```

Mostramos arraycar.

Esto no es muy correcto, y puede dar fallos, ya que si el último caracter de la cadena no es \0 puede pasar perfectamente que salga una cadena mucho más larga, pasando por toda la memoria, hasta que se encuentre el siguiente \0.

Por ello es más correcto utilizar lo que tenemos a continuación:

```

for (indice = 0; indice < strlen(cadena);
indice++)
    printf ("cadena[%d] = '%c'
(%3d)\n", indice, cadena[indice],
cadena[indice]);

```

Mostramos el texto de la cadena como un array normal, para demostrar que no tiene ningún problema para utilizarlo como tal, con la salvedad de que además de las tres letras, incluye un \0.

```
puts(cadena);
```

Esto ya sí es correcto, ya que cadena estamos completamente seguros de que termina en \0.

```
printf("Tamaño de long es %d y de
digitos es %d\n\n", sizeof(long),
sizeof(digitos));
```

Esto es meramente informativo, pero viene bien como ejemplo de sizeof, y para comprobar el tamaño del array y del tipo de datos long.

Podéis cambiarlo para comprobar el tamaño de lo que deseéis, y es la mejor referencia para saber con seguridad el tamaño de cada tipo de dato y/o variable, ya que pueden variar según el compilador.

De todas formas la forma más habitual de rellenar un array es también con un bucle for. Para saber cómo hacerlo, estudiar el ejemplo 14b. Observad que en este ejemplo, cuando se pide la

**ERROR COMÚN:** Salirse de las dimensiones del array.

**RESULTADO:** Se escriben los datos sobrantes en memoria de forma que es muy posible que se produzca un cuelgue al llegar a la zona de algunos programas.





```

/* Listado 15 */

#include <stdio.h>

#define MAXX 3
#define MAXY 2

main()
{
    int x, y;

    int matriz1[][] = { { 0, 1 }, { 2, 3 }, { 4, 5 } };
    int matriz2[MAXX][MAXY] = {
        { 0, 1 },
        { 2, 3 },
        { 4, 5 }
    };

    for (x = 0; x < MAXX; x++)
        for (y = 0; y < MAXY; y++)
            printf("matriz1[%d][%d] = %d\nmatriz2[%d][%d] = %d\n\n", x, y,
matriz1[x][y], x, y, matriz2[x][y]);
}

```

```

/* Listado 16 */

#include <stdio.h>

main()
{
    int indice;

    char nombres[5][80] = { "Cero", "Uno", "Dos", "Tres", "Cuatro" };

    for (indice = 0; indice < 5; indice++) puts(nombres[indice]);
}

```

```

/* Listado 17 */

#include <stdio.h>

void imprimir(char texto[]);

main()
{
    int indice;
    char x[80];

    gets(x);

    imprimir(x);
}

void imprimir(char texto[])
{
    int indice;

    for (indice = 0; texto[indice] != '\0'; indice++)
        putchar(texto[indice]);

    putchar ('\n');
}

```

cadena de caracteres, se pueden introducir más caracteres de los declarados. El resultado puede ser un maravilloso cuelgue con soga incluida. :-)

Por ello se debe andar con cuidado, ya que el C no se preocupa de comprobar que los datos tienen el tamaño necesario, sino que debe ser el programador el que lo haga.

Cuando se amplía el número de dimensiones no suelen haber muchos problemas. (Ejemplo 15).

```

#define MAXX 3
#define MAXY 2

```

Vamos preparando el tamaño en constantes para mayor flexibilidad.

```

int matriz1[][] = { { 0, 1 }, { 2, 3 }, { 4, 5 }
};

```

Definimos matriz1 que contendrá los elementos 0, 1, 2, 3, 4 y 5, ordenados dos a dos.

```

int matriz2[MAXX][MAXY] = {
    { 0, 1 },
    { 2, 3 },
    { 4, 5 }
};

```

Esta declaración es equivalente a la anterior. Como habréis comprobado ya, aquí utilizamos las constantes definidas anteriormente (MAXX y MAXY). No es necesario cuando se define un array con sus elementos, pero suele ser recomendable.

También es interesante ver que la sintaxis del C nos permite colocar los elementos de una forma bastante más intuitiva que la anterior. Aquí se ve directamente la "forma" de nuestro array.

```

for (x = 0; x < MAXX; x++)
    for (y = 0; y < MAXY; y++)
        printf("matriz1[%d][%d] = %d\nmatriz2[%d][%d] = %d\n\n", x, y,
matriz1[x][y], x, y, matriz2[x][y]);

```

Como se puede comprobar, la forma de mostrar los datos necesita de dos bucles, uno para el "largo" por llamarlo de alguna manera, y otro para el "ancho". Por supuesto en el famoso hotel de marras, podría ser x el piso e y la puerta.





No incluyo el listado para pedir los datos al usuario y rellenar el array, ya que es equivalente al ejemplo 15, pero con la salvedad de cambiar el printf por un scanf.

Ahora vamos a mirar un ejemplo de array bidimensional bastante utilizado: podríamos llamarlo el array de cadenas de caracteres. Observemos el ejemplo 16:

```
char nombres[5][80] = {
    "Cero", "Uno", "Dos",
    "Tres", "Cuatro" };
```

Definimos el array de cadenas.

```
for (indice = 0;
    indice < 5;
    indice++)
    puts(nombres[indice]);
```

Y las mostramos de esta manera. Como se puede comprobar no hay mayor complicación. Como mucho tomar nota de las dimensiones y no pasarse del tamaño como ya he comentado.

No trato ya los arrays tridimensionales en adelante, ya que sirve con extrapolar lo visto en las 2D.

Por último vamos a dar un listado en el que se pasa de parámetro un array. En este ejemplo desarrollamos nuestra propia función para imprimir en pantalla, casi idéntica a puts(). El nombre, para mayor originalidad será imprimir(). :-)

```
void imprimir(char texto[]);
```

Declaramos la función. Como se puede

comprobar, ya indicamos el tipo de datos que va a recibir.

```
char x[80];
```

Array en la que almacenaremos el texto en el

```
putchar(texto[indice]);
```

Escribimos los caracteres hasta que llegue el final de la cadena...

```
putchar ('\n');
```

... y redondeamos el resultado con el '\n' correspondiente para hacer que el resultado sea lo más parecido a puts.



Por esta vez, no doy otro capítulo debido a que ando muy ocupado y esta edición de Amiga Agora va a ser bastante extensa ya de por sí.

Como siempre, espero vuestras sugerencias, consultas, etc, por varios medios: carta a la redacción de Amiga Agora, e-mail a Amiga Agora por la dirección de internet [tuamiga@redestb.es](mailto:tuamiga@redestb.es), a través de mi dirección de e-mail de infovía [jglete@axis.inf](mailto:jglete@axis.inf) (apuntaros en Axis, que es gratuito) o por net a la dirección 39:11/1.4 de AmigaNet.

En la próxima edición de Amiga Agora si el espacio lo permite es posible que incluya algún ejemplo más entretenido de arrays, aparte de incluir el capítulo de estructuras de datos.

Os espero en la próxima Amiga Agora, y ánimo con el curso, porque aunque ahora parezca un poco duro, luego podremos manejar el Amiga a tope.

P.D: Perdonad el no haber utilizado estilos de letra diferentes, pero debido a un error en el PageStream3.0i no ha sido posible utilizarlos, para distinguir los distintos tipos de texto. Espero que en la próxima edición el PageStream3.0i arregle estos errores, y el curso pueda volver a su aspecto normal.

programa principal.

```
gets(x);
```

Tomamos el texto de teclado y...

```
imprimir(x);
... lo mostramos con nuestra
maravillosa función. :-)
```

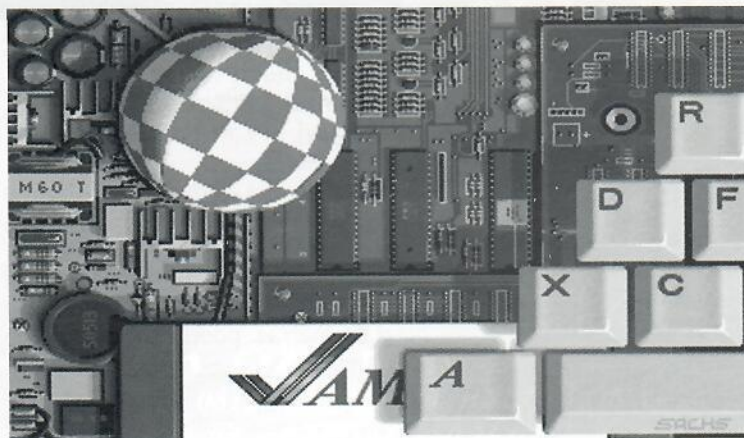
```
void imprimir(char texto[])
```

Ahora vamos a describir la función:

```
int indice;
```

Necesitaremos un índice para poder desplazarnos por los caracteres.

```
for (indice
    = 0;
    texto[indice]
    != '\0';
    indice++)
```





# M.S.P.

*Programas inteligentes  
para su Amiga.*

**Dimas Caparrós Gómez**  
c/ Cabeza nº2  
**18800 Baza (Granada)**  
**Telf y FAX 958-700407**  
e-mail: dcaparros@readysoft.es  
FidoNet: 2:343/119.76

## T.P.V. 2.0.

Programa de gestión de stock,  
contabilidad, caja registradora,  
distribuidores...

3 versiones: Básica, Pro y Multi  
Ultrarápido, es posible usarlo  
desde disketes. Controla stock  
y ganancias. Listados completos.

3 años de funcionamiento  
lo avalan como indiscutible líder.

*Pide hoja de características  
y/o versión Demo.*

## EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Aventura conversacional gráfica.  
3 discos llenos de pantallas (+90),  
gráficos (+70), músicas (+8),  
efectos sonoros...

Sin tecleo, opciones por menús.  
Presentación de +15 minutos.  
Seguimiento del libro al 100%

*PVP: 2.000 pts.*

## QUIROMANCIA 2.0

Programa interactivo e intuitivo  
para la lectura de las manos.

Ayuda on-line gráfica.

Fácil uso incluso para  
profanos en la quiromancia.

Más de 500 kb. de textos.

Lectura completa o abreviada.

De 5 a 8 folios (2 caras) por  
cada lectura. Graba datos de  
usuarios.

*PVP: 3.000 pts.*

## POTRA TEST 3.0

Juego de Preguntas y  
Respuestas, tipo Trivial.

Hasta 8 jugadores. Más  
de 2.500 preguntas en  
diferentes categorías.

Muy adictivo. Música,  
animaciones, gráficos.

Graba control de preguntas  
para no repetirlas.

*PVP: 1.500 pts.*

*Todos estos programas funcionan en cualquier modelo de Amiga. TPV necesita un mega de memoria.  
No se recomienda mucha más. Todos instalables en disco duro. Se aceptan distribuidores.*





## "Wac-ca, wac-ca V" por Dimas Caparrós



### UN ENEMA MUY COMPUNJIDO O COMO CAGARSE POR LAS PATAS PABAJO

**Nota:** todos los nombres aquí puestos, los he puesto como me ha dado la gana, ya que no voy a estar buscando su correcta escritura por ahí. Cualquier parecido con la realidad, es pura coincidencia.

*Spain is different. O eso es lo que pensábamos. Por que desde un tiempo a esta parte, las cosas en el resto de Uropa son iguales o peores... ¿Porqué digo eso? Sigue leyendo y puede que te enteres.*

### EL PARAISO TERRENAL

Todo era muy bonito e idílico. Teníamos una compañía llamada Amiga Technologies (o AT) que nos prometía grandes cosas, grandes máquinas. PowerAmigas, basados en cpus PowerPC (que nada tienen que ver con los PeCés), una máquina muy chuli llamada "Walker" que parecía una radio antigua... y con el año nuevo, llegan nuevas olas...

### EMPIEZA LA TORMENTA

Escom, dueña de AT, anuncia que ha tenido grandes pérdidas durante el año 95. De hecho, hasta despiden a su director, Manfred Smitch. Bueno, parece ser que eso no va a afectar a AT, que siempre se dijo que era independiente de Escom... ¿o no?

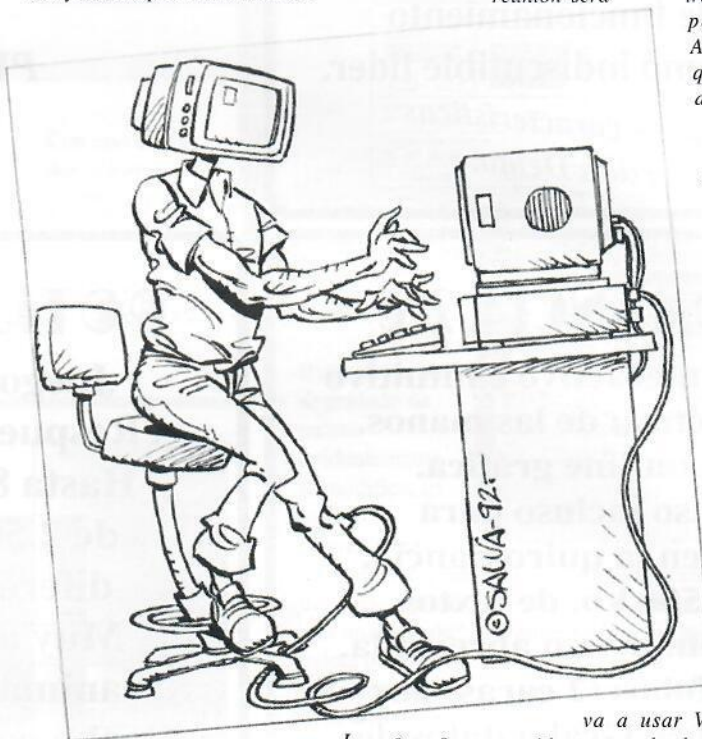
Visorp, una compañía americana que ya licenció el chipset del Amiga para hacer su 'set-top boxes' (una máquina que se conecta a la tele y te da acceso a InterNet, mandar y recibir faxes, TV a la carta...) anuncia que va a adquirir AT por un total de 40 millones de dólares. ¡Me cago en la sota de bastos, cada vez que veamos un mes de abril, tiempo de mudanza! (Abril 94: Commodore se pone en quiebra, Abril 95: Commodore comprada por Escom, Abril 96: se anuncia venta de AT a VisCorp). Anuncian la firma definitiva para el 23 de Mayo. Pero a fecha del 29, no se sabe nada...

### FLASH BACK

¿Y mientras qué pasa en España? Jopé, es que no hay por donde cogel-lo. Heinz Uden, un alemán afincado en Mallorca desde hace unos 25 años, llama a AT y allí le informan que España no tiene distribuidor oficial. ¿Comor? Pos total, que este hombre, ni corto ni perezoso, se lo monta y se hace importador de AT para España, con el nombre de AmigaTek España S.L. Y cuando Alfonso 'Pixel Media' Rodríguez se entera, empieza a mosquearse. ¿Porqué? Quizá porque Teddy (el nombre "unofficial" de Heinz) manda listas de precios a los distribuidores españoles:

el A1200 unas 5.000 pelas más baratos que su homónimo, y el A4000, la nada despreciable cifra de 50.000 pts.

¡Y eso que los dos compran al mismo precio y Teddy no está perdiendo dinero!.



Los distribuidores españoles siguen haciéndose un lío, amén de AT. El Sr. Joaquín Costa es despedido de su puesto como representante de AT para la península ibérica, Alfonso Rodríguez manda un fax a los distribuidores aconsejándoles su no asistencia a una reunión con AT en Palma de Mallorca organizada por Teddy...

Por cierto, A.F. Martín, redactor de Amiga.info, le abandona su segundo redactor, que se lleva en su huida a un puñado de colaboradores. Se rumorea la precaria situación de Amiga.info y la posibilidad de la creación de una nueva revista por los escindidos.

### VISCORP: LA ESTRATEGIA DEL FENIX... :-?

En esta, que VisCorp promueve para el día 19 de Mayo en Toulouse, Francia, una reunión que dice determinará el futuro del Amiga. Insta a todos: desarrolladores, importadores, distribuidores y manejadores (así es como ellos dicen 'usuarios') a asistir a dicha reunión. Total, que las expectativas soñadas son enormes y el mundo amiguero en general, se prepara para el evento. Se anuncia que la reunión será

transcrita en tiempo real por IRC, para los Amigueros Interneteros que no han podido asistir...

### CLON-AMIGA

Y empiezan los follones. En el lapsus de tiempo que hay desde el anuncio de la compra de AT por parte de VisCorp a la fecha de la reunión de "TooLoose" se crispan los nervios:

**Walker:** VisCorp, aún sin ser dueños de AT, despiden a todos los técnicos que habían en AT detrás del proyecto Walker...

**AT:** no saben como va a usar VisCorp el Amiga. Su presidente, en charla privada con Teddy, le anuncia su intención de fundar una compañía para fabricar clónicos de Amiga en caso de que le despidieran o de que VisCorp cerrara AT...

**Phase5:** los creadores de las Blizzards y CyberGraphics... Anuncian que el retraso en el proyecto PowerUp (PPC para todos los Amiga) ha sido retrasado por la negligencia de AT, que



es peor aún que Commodore. Guau ! En vista del cariz que están tomando las cosas, Phase5 se desliga totalmente de AT y lo VisCorp para el desarrollo de sus tarjetas PPC, que ya no contarán con el beneplácito de AT... O sea, a su puto rollo. Es más, anuncian la creación de una máquina propia basada en PPC y CyberGFX con su propio sistema operativo. Dicha máquina, de rebote, podrá ejecutar programas de Amiga en una especie de emulación, para facilitar el traslado de los usuarios de Amiga a su máquina. Lo que no han dicho es como van a diseñar un sistema operativo tan complejo en un año, cuando todo el mundo, incluido MicroSoft, BeBox o Apple han necesitado al menos 3 años...

**PIOS:** los desheredados. Los diseñadores del Walker, recién despedidos, fundan una nueva compañía, PIOS, cuyo lema es: 'No Risc, No Fun'. No hay Risc, no hay diversión. Sus intenciones: crear máquinas PPC compatibles Amiga. Lo que pasa es que no se entienden muy bien con Phase5 y no van a seguir la misma trayectoria... Eso sí, entre sus filas cuentan con el mismísimo Dave Hayne...

**ProDAD y Micronik:** de estos no se mucho, excepto que también quieren diseñar máquinas Amiga compatibles...

**VisCorp:** contratan a Jason Compton, redactor de Amiga Report como relaciones públicas frente a la comunidad Amiguera. También distribuyen un cuestionario para que los usuarios de todo el mundo den su opinión sobre lo que quieren que sea el Amiga del futuro...

## LA GUERRA DE LOS VERSUS

Y las batallas campales empiezan a definirse claramente. En el frente español, encontramos:

-Amiga.info vs Amiga Ahora, F. Martin vs Jesus Garcia.

-Pixel Media vs AmigaTek, Alfonso Rodríguez vs Heinz Uden (los distribuidores están corriendo de un bando a otro).

Y en el resto del mundo:

-AT vs VisCorp.

-Phase5 vs PIOS.

-Phase5 vs (AT & VisCorp).

-¿ ProDAD vs Micronik ?

-PPC vs AlfaDec.

## TOULOUSE OR NOT TOO LOOSE

Y llega el día tan esperado de la reunión de Toulouse. Empezaré por el IRC: debía haber empezado a las 8:30. Empieza casi a las 9:00, sin transcribir nada, y a las 9:30 se van a desayunar hasta las 10:00.

Alrededor de las 13:30, se van a comer, por una hora. No vuelven. Baste decir, que de la conferencia, sólo transcribieron un par de frases...

Y sobre la reunión. El timo de la estampita. No dijeron nada. Eso sí, quisieron convencer a todo el mundo de varias cosas:

Primero, que el Amiga era la mejor máquina y que su Sistema Operativo era el mejor. Eso ya lo sabíamos. Y que su máquina, ED, era un Amiga, cosa totalmente incierta.

Después de la charla general, hubo varios "seminarios": para usuarios, desarrolladores y distribuidores.

En el de usuarios, estaban ellos solos con un puñadito de Amigas para entretenerse...

En el de importadores, el panorama no era nada alagüeño: Querían seguir con su máquina, el ED, pero no querían saber nada del Amiga. Eso sí, iban a licenciar la tecnología Amiga a cualquiera que quisiese hacer Amigas...

EN cambio, en el de desarrolladores era todo lo contrario: tenían pensado seguir con el Amiga y tal... lo que pasa es que ellos a su ED lo consideran un Amiga, así que vaya usted a saber...

## CONCLUSION Y CIERRE

Después de todo esto, y algunas otras cosas menores que se han ido leyendo por InterNet, se pueden sacar unas cuantas conclusiones personales:

-VisCorp va a pasar olímpicamente del Amiga como tal. Ellos no van a fabricar Amigas, pero si cualquier empresa que lo desee. Sus palabras exactas son 'Top Amigas', es decir, máquinas de

la gama alta... quizá si fabriquen Amigas con chipset y dejen a los clónicos el mercado de los Amiga gordos con RTG...

-¿ Qué va a pasar con el AmigaOS ??? Pues han dicho que van a desarrollarlo ellos en colaboración con los desarrolladores, para así evitar que cada compañía de clónicos saque su propia versión y nos encontremos con 5 AmigaOS incompatibles entre sí...

-¿ Qué pasa con el chipset ? Dicen que van a mejorarlo, pero no mucho, no piensan cambiar las resoluciones. Quizá diseñen una especie de 'AGA Extender', un cacharrito en desarrollo que se conecta al puerto RGB y da 24 bits y modos chunky, amén de 4 voces en 16 bits Surround, que no cambia las resoluciones pero si el número de colores disponibles...

-Nos esperan muchos clónicos de Amiga, pero aún nos queda ver cuan compatibles entre sí y el Amiga son... me creo que los juegos, habrá que olvidarlos en las nuevas máquinas...

## SOBRE INTERNET Y LAS AUTOPISTAS DE LA I\$#%### carrier lost...

El número pasado, mi artículo contaba cuan difícil era la conexión a InterNet para un Amiguero. También asusté a una buena panda de amigueros que querían entrar en InterNet y se arrepintieron. Nada más lejos de mi intención, era más bien una exageración, no es tan difícil (eso te lo has creído tú).

Al principio, si lo era, debido a la falta de suministro de información por parte de los responsables de InfoVia y a que no estaba la cosa en su boom. Ahora, ya es más sencillo. Ya sabemos como funciona esto y para más facilidades, hay varias soluciones disponibles:

a) Busca en cualquier BBS de AmigaNet unos ficheros de ayuda para configurar InfoVia en Amiga. Son muy claros, concisos y creo que tienen hasta una utilidad que lo configura él solito...

b) Comprate el SurfWare. Es el software de InterNet de AT. En el mismo paquete hay incluidos TCP/IP, ppp.device, mailer, newser, browser, IRCer y cualquier cosa que puedas necesitar. La versión española, dispone de un Installer ( ¡ Gracias Retroman ! ) que configura automáticamente el soft para funcionar por Infovia. Las pruebas demuestran que en menos de 10 minutos, ya estarás colgado de InterNet.

Y nada más, espero no haber desmoralizado a nadie y que los que seáis capaces de conectar a InterNet con Amiga, me mandéis un email de agradecimiento :-)

dcaparro@readysoft.es

DIMAS-)))





# *Sácale toda la magia a tu* **AMIGA**



**WORDWORTH 4 SE**  
*Procesador de Textos*

**PERSONAL PAINT 6.4**  
*Programa de Dibujo*



**DATASTORE v1.1**  
*Base de Datos*

**PHOTOGENICS 1.1A**  
*Retoque fotográfico*



**TURBOCALC v3.5**  
*Hoja de Cálculo*

**WHIZZ**  
*Juego de Plataformas*



**ORGANISER**  
*Agenda electrónica*

**PINBALL MANÍA**  
*Pinball*





**AGORA**

Es el nombre con el que los antiguos Griegos, (creadores de la Mayor Culminación Cultural de nuestra Historia) llamaban a la que hoy llamaríamos Plaza Principal de la ciudad, y que para ellos tenía un sentido mucho más amplio y sobretodo inmensamente más herógeno. En esta plaza se reunían diariamente todos los entes de la ciudad: Comerciantes, Políticos, Oradores, y pueblo en general para exponer, hablar, vender, comentar, criticar, comprar, etc.....

**¿Qué mejor nombre para nuestra/vuestra Revista ??? y....**

**¿Qué mejor lugar donde contactar con otros Usuarios ???**

**\*Si te interesan todas las Noticias sobre el AMIGA**

**\*Si quieres conocer más a fondo todos los temas relacionados con tu AMIGA y su entorno**

**\*Si**

**\*Si quieres compartir tus conocimientos sobre el AMIGA con otros Usuarios**

**\*Si tienes trabajos o creaciones tuyas hechas con o para el AMIGA**

**\*Si tienes Comentarios o Críticas que quieres exponer sobre el AMIGA**

**\*Si quieres relacionarte con otros Usuarios de AMIGA**

**\*Si quieres luchar con nosotros contra la Piratería y ayudar a colocar al AMIGA en lo más alto...**

**¡ AQUÍ TIENES UN SITIO RESERVADO PARA TI, EN EL CLUB DE USUARIOS "AMIGA AGORA" !**

Sólo con adquirir la Revista, aparte de su contenido, pasas a ser de inmediato un Miembro del Club AMIGA Agora con todo los derechos:

**\*Publica tus Opiniones, Comentarios y/o Críticas**

**\*Danos Sugerencias e Ideas para continuar mejorando la Revista y ampliar las posibilidades del Club**

**\*Envíanos tus Artículos sobre cualquier Tema AMIGA**

**\*Anuncia "Gratuitamente" tus Trabajos o Creaciones con AMIGA**

**\*Haz Publicidad de tu Equipo de 2a mano AMIGA "Gratuitamente"**

**\*Mándanos tus Comentarios, Avisos o Respuestas para otros Usuarios**



quieres  
aprender a manejar mejor  
los programas de AMIGA

Haz uso de esta, que a partir de hoy, es "Tu Revista" y de estas "Tus Páginas", las páginas del Club AMIGA AGORA

**DISCOS AMIGA AGORA 5**





# **CONTRA EL PIRATEO**

## **¿ HASTA CUÁNDO PIENSAS SEGUIR ASÍ ?**

Si quieres **HUNDIR** al AMIGA continua aquí y **NO** pases de página, **NO** te interesa lo que sigue ni **NADA** de lo que en esta Revista se dice, aquí **SOLO** se habla del **AMIGA VIVO** y el **PIRATEO** ES **MUERTE** como su bandera indica claramente.

Si quieres **LEVANTAR** al AMIGA y colocarlo en el lugar que se merece, sacándolo del vergonzoso concepto en que es tenido, por su **INSOPORTABLE ENTORNO DE PIRATERIA**, fomentado incluso desde Puntos de Venta..... Pasa esta página y abre tus ojos al **FUTURO** de la **MEJOR MAQUINA DEL MUNDO**.

**!!! NO HAY EXCUSAS !!!**

**NO HAY SOFTWARE "CARO" O "BARATO"**  
**HAY SOFTWARE "BUENO" O "MALO"**  
El Software **PIRATA** es **MALO**, Falla, **NO** incluye Ayudas ni Manuales..... ¿ **ES BARATO ?**

El Software **LEGAL** es **BUENO**, Completo, tiene Ayudas y Manuales y sobretodo ; **FUNCIONA !..... ¿ ES CARO ?**

**NO HAY SOFTWARE "FACIL" O "DIFICIL"**  
**HAY SOFTWARE "AGRADABLE" O "INCOMPRENSIBLE"**

Elige el más apropiado a tus verdaderos conocimientos y ante todo lee los Manuales y Tutoriales o, ponte en contacto con otros usuarios. Solo los que trabajan con Software **LEGAL** **DISFRUTAN** de su Ordenador y lo **COMPRENDEN**. Así tu tambien puedes Disfrutar..... ¿ **ES DIFICIL ?**

**NO HAY SOFTWARE "ESPAÑOL" O "INGLES"**  
**HAY SOFTWARE "INTERNACIONAL" O "PROVINCIANO"**

El Inglés **NO ES UN OBSTACULO**, es un lenguaje Internacional, es Cultura, es **COMPARTIR** y andar sin complejos fuera de nuestro **PEQUEÑO E IGNORANTE** entorno provinciano. Todos los Países **DESARROLLADOS CULTURALMENTE**, y por tanto sus usuarios de Informática **HABLAN/ENTIENDEN INGLES... ¿ PORQUE NOSOTROS, LOS ESPAÑOLES, NO ?** Abre tu mente al Mundo Exterior y **NO BUSQUES EXCUSAS...**  
No olvides que tu Ordenador, el **AMIGA**, **ES INTERNACIONAL..... ¿ Y TÚ ?**

**!!! TÚ ELIGES !!!**





## "Tutoriar Personal Paint II" por J.J.Sánchez

### UNA INICIACIÓN AL DIBUJO CON PPAINT.

También os recuerdo que disponéis del uso de un color de fondo y un color frontal, que podeis seleccionar de la siguiente

manera:

el color de fondo pulsando sobre el color deseado de la paleta con el botón derecho, y el color frontal pulsando sobre otro o el mismo color con el botón izquierdo.

Otra cosa antes de empezar, normalmente se utiliza el botón izquierdo para pintar y el derecho para borrar, siempre

que el color de fondo sea el mismo que el que quereis utilizar para borrar.

Recordad que a más resolución y colores se requiere una capacidad superior de memoria. Si no sabeis que cantidad de memoria teneis disponible, hacer el test de memoria que proporciona el programa, después dependiendo de la cantidad seleccionad el modo que sea más adecuado.

El modo de pantalla es importante, por eso si no disponéis de los chips de Arquitectura Grafica Avanzada, y teneis un ordenador con el chip de graficos original o ECS seleccionad la baja resolución con 32 o 64 colores, o la

alta resolución pero con la limitación de los 16 colores. Los que tengáis ordenadores con chips AGA no tenéis problema, podéis seleccionar cualquier resolución y hasta 256 colores, pero si no disponéis de mucha memoria RAM, no es necesario que seleccionéis el mejor modo de pantalla.

Bueno, vamos a empezar con un efecto muy útil.

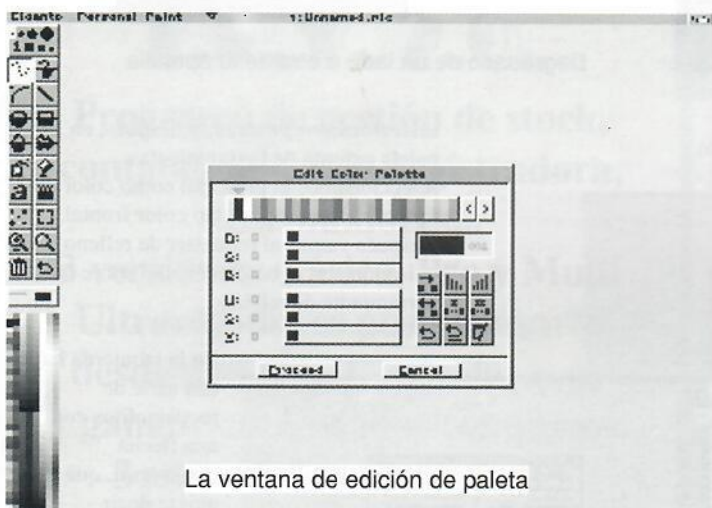
### 1- Un relleno gradual:

Se puede hacer de dos maneras:

- a) con un degradado de colores de la paleta, como hacia el Deluxe Paint cuando seleccionábamos los rangos de colores, que era decirle el degradado mediante la selección de los colores de la paleta que queríamos fundir, o
- b) con un degradado entre dos colores, el final y el principal mediante el degradado de una trama. Los dos son muy fáciles de utilizar.

### 1a-Relleno con degradado de colores de la paleta.

Para un degradado de color en la paleta, nos sirven los que salen por defecto, pero y si queremos hacer un degradado propio, que?



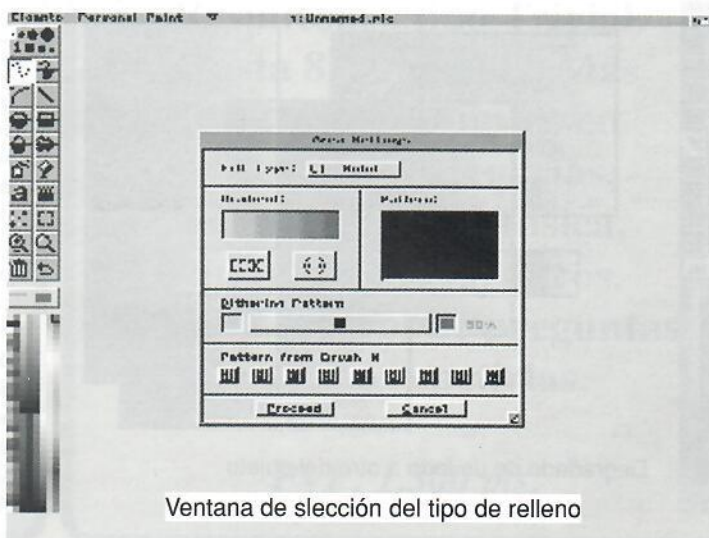
La ventana de edición de paleta

El mejor modo de exploración del programa es a parte de leer el manual dibujar y experimentar tú mismo todo lo que te parezca. Pero sin excederse, no borres el programa o sobrescribas graficos que quieres conservar.

En los próximos tutoriales explicaré los menús por separado, todas la herramientas con sus múltiples funciones, las utilidades del programa y los posibles problemas que puedan surgir durante la exploración.

Los iconos de la tabla de herramientas pueden ser seleccionados mediante el botón izquierdo o el botón derecho, algunos tienen múltiples funciones dependiendo de si la pulsación se hace en la parte superior o en la inferior.

Recordad también que disponéis de un uso de múltiples brochas, hasta nueve, seleccionandolas pulsando con el botón derecho sobre el numerito de la parte superior, y desplazando el puntero hasta el número de la brocha deseada y soltando, también podeis seleccionar o cambiar de brocha pulsando los números del 1 al 9 del teclado numérico de la derecha del teclado.

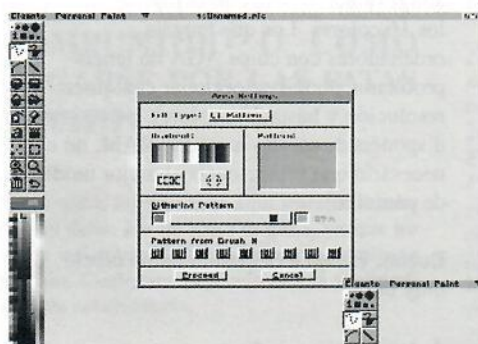


Ventana de selección del tipo de relleno



Para hacer un degradado propio de color en la paleta tenemos que editarla, y para ello hemos de seleccionar del menú "color" **editar paleta**, y nos saldrá una ventanita.

También podemos editarla presionando la letra <p> o pulsando con el botón derecho sobre el icono de información de colores, caracterizado por los dos cuadrados concéntricos situados justo sobre la paleta de color.



principal, porque los colores intermedios ya sea hacia la izquierda o hacia la derecha se degradarán entre los dos que hemos modificado.

Una vez seleccionado el otro lo modificamos a nuestro gusto, y una vez hecho esto pasamos a aplicar el degradado.

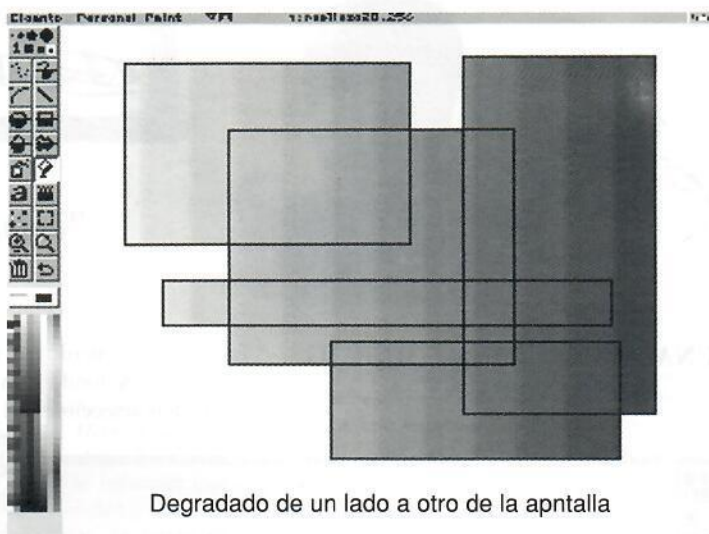
Una vez abierta la ventana de edición de paleta necesitamos el color principal para iniciar el degradado y el final para acabarlo. Seleccionamos un color como principal pulsando sobre uno de los colores de la barra cromática de la parte superior de la ventana, por la cual nos podemos desplazar mediante las flechas de dirección.

Una vez seleccionado el principal, podemos editarlo mediante las barras de color, concentración de color y brillo. Una vez conseguido el color principal deseado nos vamos a otro color de la paleta que no sea el mismo y que no esté contiguo al

Con uno de los dos colores modificados seleccionado pulsamos el icono que tiene un «II» para hacer un degradado.

Esta opción de degradado de paleta evidentemente la modifica, lo que no convendría si se ha de hacer un degradado sobre una imagen con paleta propia, por eso en ese caso sería mejor el otro degradado, pero de momento acabemos con este.

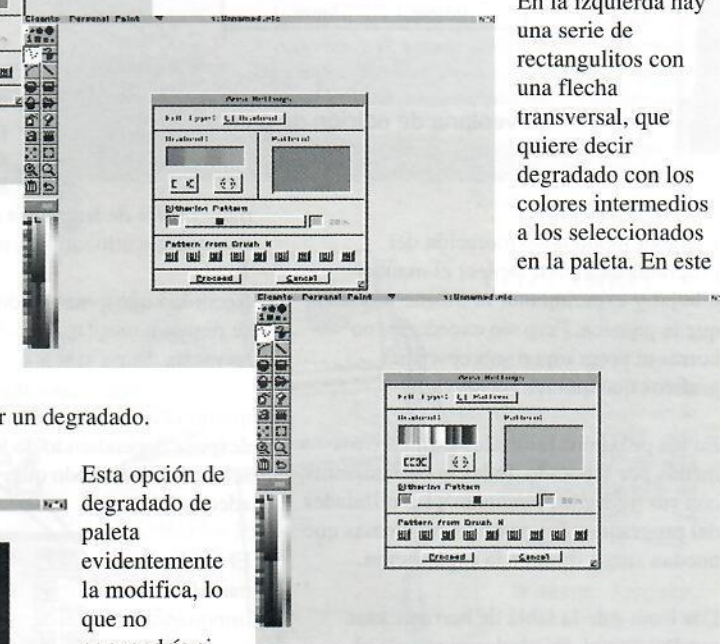
Ahora



Degradado de un lado a otro de la pantalla

seleccionamos **proceed**, y después, en la paleta externa de herramientas seleccionamos el principal como color de fondo y el segundo como color frontal. Después vamos al requester de relleno pulsando con el botón derecho sobre la herramienta de relleno.

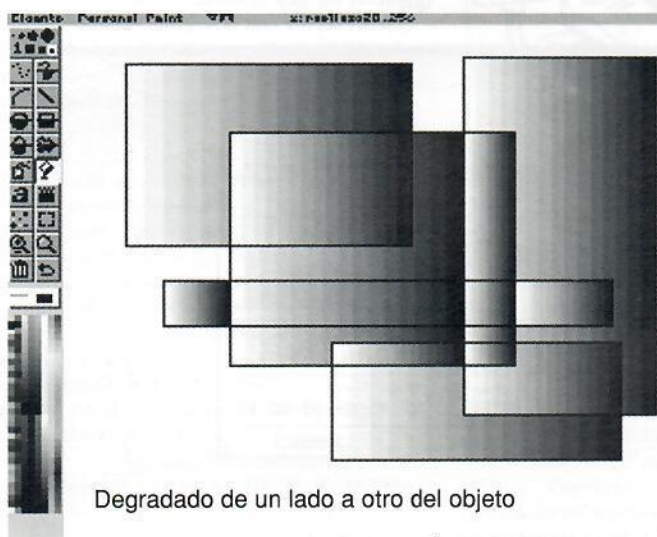
En la izquierda hay una serie de rectángulos con una flecha transversal, que quiere decir degradado con los colores intermedios a los seleccionados en la paleta. En este



caso se han degradado, pero sinó saldría un relleno a franjas, con los colores que haya entre los seleccionados.

Una vez seleccionado el de los rectángulos y la flecha, que si pulsamos otra vez cambia y se convierte en el otro tipo de degradado, (recordad, el de los rectángulos, no el de los dos) se puede cambiar el tipo de relleno:

a la derecha de los cuadraditos, hay un círculo con una flecha bidireccional en el



Degradado de un lado a otro del objeto

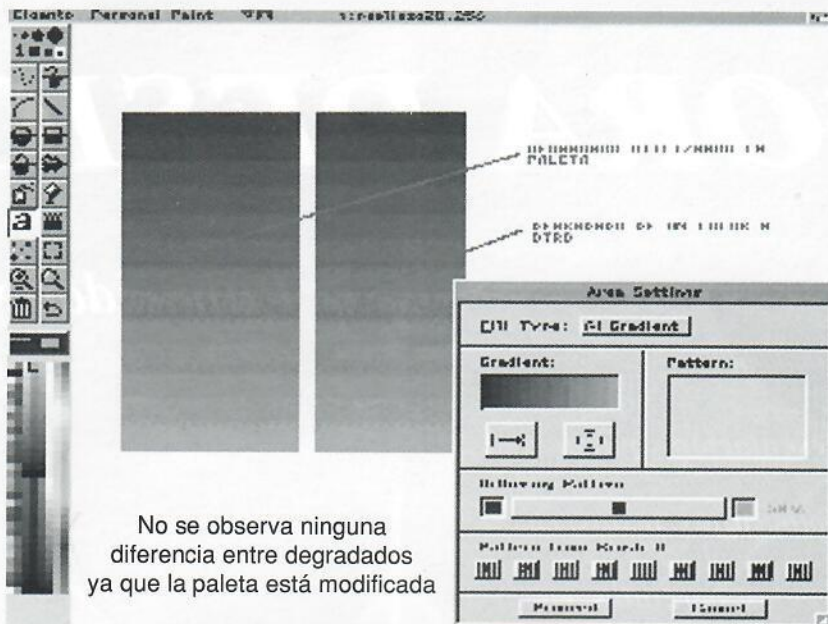




interior, este tipo quiere decir que se degrada de izquierda a derecha, tomando como situación del primer color la parte más a la izquierda de la zona de relleno, y el segundo color al máximo de la derecha de la zona rellena.

Si pulsamos sobre este icono, cambia y la línea se sale de la circunferencia. Ahora el primer color quedaría a la izquierda de la pantalla y el segundo color a la derecha, de modo que si rellenamos varias zonas diferentes dentro de la pantalla, el degradado se continua.

Si pulsamos otra vez la flecha, se orienta verticalmente y se mete dentro del círculo. En este caso el degradado se hace de arriba



No se observa ninguna diferencia entre degradados ya que la paleta está modificada

color de fondo que sea el frontal y el frontal que sea el de fondo de forma que el relleno sea al contrario que antes, del verde al rojo.

Haced pruebas, pero veréis que el mejor es el del 50%.

En este modo de relleno los diferentes tipos de orientación del degradado funcionan igual.

2-Ahora, aparte del degradado de color podéis hacer pruebas con el relleno desde la brocha.

-Se selecciona una brocha, que puede ser cargada o recortada de la pantalla, de una de las posiciones del 1 al 9, y

veréis como en el recuadro de *pattern* sale dibujada. Entonces pulsáis *proceed* y rellenáis la zona deseada. Esta zona se rellenará automáticamente con la brocha seleccionada.

Es una utilidad interesante.

Una vez explicados los rellenos vamos a aplicarlos.

Si estamos haciendo rectángulos, círculos, óvalos u objetos rellenos podemos rellenarlos utilizando los degradados o los rellenos con brocha.



En estos tres gráficos apreciamos una imagen con un degradado en el primero.

a abajo y los límites son los de la zona rellena.

Si pulsamos otra vez, la línea se sale pero sigue con la orientación vertical, esto quiere decir que el degradado se hace desde la parte superior de la pantalla hasta la parte inferior de la pantalla y si rellenamos diferentes zonas también se continua.

Si volvemos a pulsar salen cuatro flechas internas, que nos indican que el relleno va del centro hacia afuera.

*Todos estos tipos de relleno se pueden invertir:*

Si hemos hecho un degradado del rojo al verde y al rellenar lo queríamos al revés, sólo tenemos que invertir las posiciones, el

**1b-Relleno con un patrón de difuminado:**

En el caso de que estemos modificando una imagen con paleta propia, y no la queramos modificar por no cambiar los colores de los pixels que ya están dibujados, debemos utilizar este tipo de relleno.



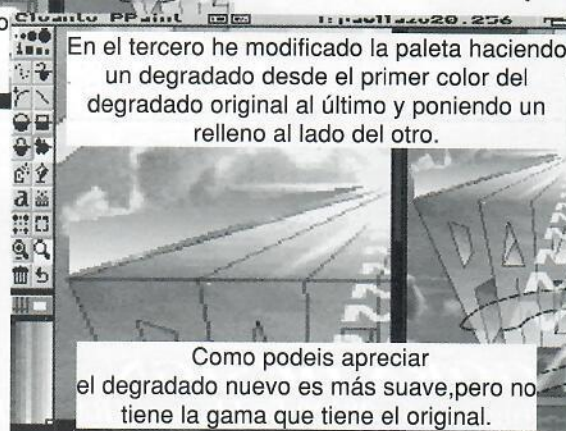
En el segundo he reducido la paleta a 128 colores, dejando 128 sin usar.

Este nos permite hacer un degradado desde el primer color al segundo utilizando un patrón de densidad.

Para ajustar la densidad sólo tenéis que desplazar el botoncito negro del *Dithering pattern*.

Lo mejor para verlo es probarlo, por eso os recomiendo que todo lo que explique lo probéis (si es que habéis entendido algo ;-).

Saludos de J.J.



Como podeis apreciar el degradado nuevo es más suave, pero no tiene la gama que tiene el original.





# AGORA DESIGN

*Publicidad y Diseños*

• *Videos de presentación y publicidad*

• *Memórias (fotografías, textos, etc...)*

• *Diseños (portadas, carátulas, etc...)*

• *Escaneo de imágenes (c y b/n)*

• *Retoque fotográfico*

• *Folletos y carteles*

• *Montajes*

\*ANUNCIOS

\*SLOGANS

\*REVISTAS

\*CATÁLOGOS

\*TÍTULOS

\*LOGOTIPOS

\*RÓTULOS

**AGORA DESIGN**

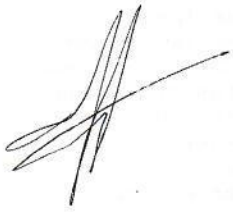
C/Progreso, 6 08120 La Llagosta (BARCELONA)

Tel: (93) 560 36 04 - Fax: (93) 560 36 07

Tel: (93) 867 44 59 - Fax: (93) 867 44 59







# MUSICA

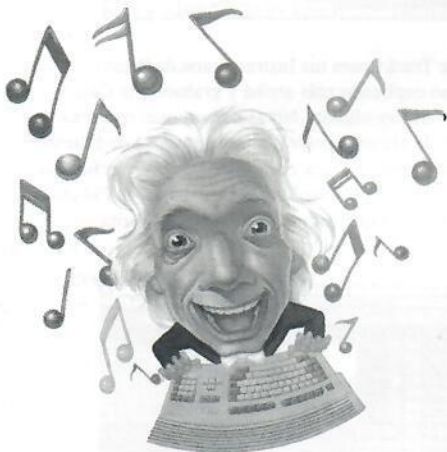
## "Bars&Pipes a fondo 2" por Jesús García

### Preámbulo

Bars&Pipes Professional es un potentísimo, pero complejo programa Secuenciador. En esta parte vamos a cubrir las Técnicas Básicas y explorar el extenso mundo MIDI para darte una iniciación a la Secuenciación.

Alguna gente podría disputar arduamente conmigo en este punto, pero estoy convencido que utilizar un AMIGA para crear Música es la más brillante idea, simplemente ¡Es el Mejor! La posibilidad de Interpretar, Construir y Manipular Sonidos e Ideas musicales en un AMIGA ha abierto totalmente el mundo de la Música y llevado sus posibilidades a extremos que ninguna otra Máquina ha conseguido.

Los Instrumentos Electrónicos pueden producir Sonidos como ninguna otra cosa en la Tierra y si has tenido ideas brillantes para Música, ya no estarás limitado teniendo que aprender un Instrumento en particular para conseguir los resultados apetecidos.



Utilizando un Secuenciador y algún equipo Sintetizador, podrás producir tanto Melodías rítmicas, Tracks bailables melódicos o discotequeros, como potentes piezas Orquestales. Solo imagínate lo que Mozart podría haber producido si hubiera tenido un AMIGA.

De hecho, muchos Compositores nunca han oído su Música interpretada como ellos la imaginaron originalmente. Las posibilidades y coste para poder disponer de una Orquesta entera supone que solo Compositores ricos o aquellos que son famosos podrían actualmente oír sus creaciones perfectamente tocadas. Si los Compositores Clásicos tubieran acceso a los

Equipos musicales de hoy en día podrías apostar a que se encontrarían muy a gusto dentro de un Estudio actual.

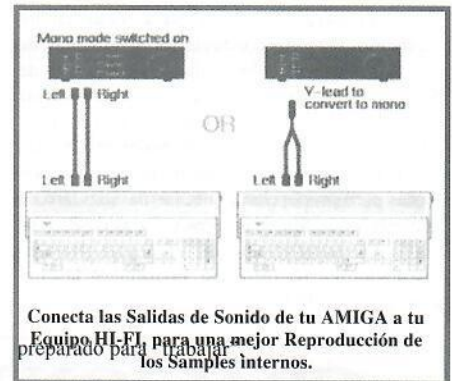
Afortunadamente, la tecnología está ahora disponible para cualquiera (y cada vez más barata), por eso todos los usuarios de un AMIGA pueden introducirse a trabajar Sonido con Material Profesional. No te preocupes por el hecho de que tu no puedas tocar un Instrumento, ¡son las Ideas lo que cuentan! Saca provecho al Tutorial que empezamos en el número anterior y a la sección MIDI que sigue y saldrás adelante. Piensa en ello: ¿Qué habría hecho el Mozart de la era electrónica?

### PREPARANDO BARS&PIPES

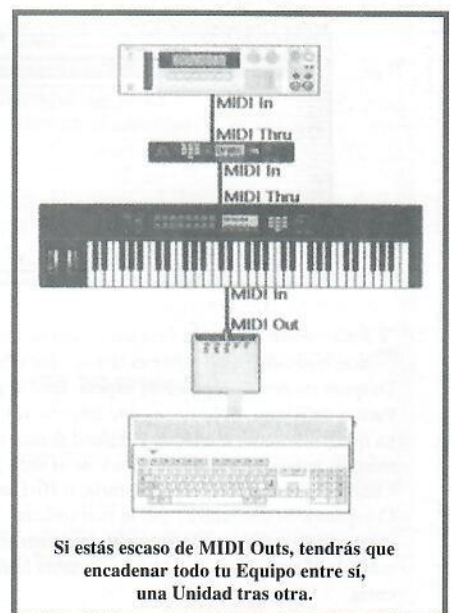
Antes de abrir Bars&Pipes, asegúrate que lo has preparado todo adecuadamente primero. Si estás utilizando Samples AMIGA en concreto, conecta la salida de Sonido de tu AMIGA a tu Equipo HI-FI, comprobando primero si estás interpretando Sonido en MONO (tanto puedes seleccionar la opción Mono en tu Equipo como utilizar un cable tipo Y) o STEREO (salida Standard del AMIGA). Esto hará que tu Música suene mucho mejor que a través de los pequeños Altavoces de un Monitor o Televisor.

La conexión de Unidades MIDI requiere un poco más de "Esfuerzo". Para empezar, necesitas un Interface MIDI (el cual, si ya has hecho algún trabajo con MIDI antes, ya dispondrás de él). Si estás utilizando precisamente un Módulo de Sonido simple Multitímbrico (que puede tocar diferentes Sonidos en Canales diferentes al mismo tiempo), simplemente conecta un cable MIDI desde el MIDI Out de tu Interface al MIDI In de tu Módulo de Sonido. Si estás utilizando un Teclado (con el que piensas tocar e introducir datos al Ordenador), entonces también necesitas conectar un cable desde el MIDI Out del Teclado al MIDI IN de tu Interface.

Si has conseguido más equipamiento MIDI, las cosas serán un poco más complicadas. Si tu Interface MIDI tiene soporte para más conexiones entonces simplemente conectas a los MIDI In/Outs correspondientes de tu engranaje. Si, en caso contrario solo dispones de una salida Out tendrás que hacer milagros con tu configuración MIDI. Esto supone coger el MIDI Out de tu Interface para una Unidad del engranaje, a continuación conectar el MIDI Thru de cada Unidad del Equipo al MIDI In de la siguiente. Algunos proclaman que esto produce retardos y errores, pero con un nuevo engranaje, esto no es un problema. Una vez todo bien colocado, ya estás



Un Equipamiento MIDI básico de AMIGA y una Fuente de Sonido, usando un Sintetizador para Grabar y Reproducir.



Si estás escaso de MIDI Outs, tendrás que encadenar todo tu Equipo entre sí, una Unidad tras otra.





## EL MIDI STANDARD

En los primeros días de los Sintetizadores, conectar Máquinas juntas producía verdaderos dolores de cabeza. La mayoría de Equipos requerían Controladores de Señales de Voltage (dependiendo de los niveles de Electricidad) para poder tocar desde una Unidad a otra del engranaje, dado que muchos Sintetizadores usaban los Voltages para determinar la Altura del Sonido, el Filtro y las Cantidades de Cobertura.

Preparar las cosas para tocar en un momento concreto conducía siempre a más de un quebradero de cabeza, dada la confusión de Sistemas de Entrada, que parecían variar sensiblemente de una Máquina a otra. Para solucionar en lo posible este problema, varias compañías Japonesas y Americanas trabajaron juntas para proporcionar una forma Standard de conseguir que Sintetizadores y Cajas de Ritmos pudieran entenderse/hablar unas con otras. El resultado fué el "Musical Instrument Digital Interface", o MIDI.

El MIDI llegó precisamente en el mismo momento en que los Sintetizadores Digitales llegaron a hacerse populares. El advenimiento de la Tecnología Informática significó que los Mensajes del Ordenador pudieran ser enviados a través de Cables en sustitución de inestables Voltages. Los diseñadores del MIDI formularon una lista de datos y parámetros de control para permitir que mensajes Standard fueran formados desde señales numéricas (por ejemplo, cierto código Hexadecimal empieza por un mensaje Note On, que lleva asociados bytes de datos para decidir la Altura y Volumen).

Usando mensajes MIDI, las Notas podrían ser introducidas directamente en una unidad del Equipo desde otra unidad, los Datos podrían ser volcados para ser almacenados y el Tiempo podría ser conservado sólido como una roca. El MIDI Standard son datos enviados por el puerto Serial sobre 16 canales (independientes unos de otros - como los canales de un TV), pero algunos Interfaces y Secuenciadores especiales pueden añadir bancos de canales MIDI extra.

Los tipos de Mensaje MIDI básicamente se subdividen en: Mensajes de Tiempo, Notas, Posición y controladores continuos para alterar la Altura del Sonido o añadir Expresión.

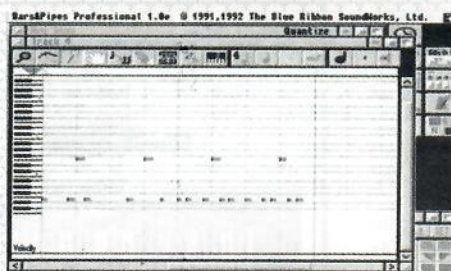
A través de los años, han sido hechas correcciones y añadiduras al MIDI, incluyendo las opciones: MIDI Time Code (MTC) para una sincronización más Standard, MIDI Machine Control (MMC) que te permite controlar Grabadoras de Cassettes directamente desde tu Secuenciador-Controlador y volcados de Sampleados MIDI, para transferir Samples Digitales entre diferentes unidades del Equipo. Pero no son solo Fuentes de Sonido lo que puede ser controlado por MIDI. Prácticamente todas las Unidades Electrónicas del engranaje Musical tienen implementados puertos MIDI por detrás.

Las Unidades de Efectos (aparatos que incorporan elementos como: Coros, Eco, Reverberación y Phaser a un Sonido) pueden ser incluidas para que puedas traer nuevos Efectos desde tu Secuenciador o Teclado o incluso cambios de parámetros como parte de una Canción, por ejemplo: incrementar la

## CRACION DE UN PATRON RITMICO



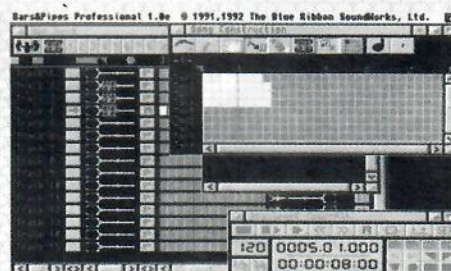
**1** Vete a la Caja de Herramientas (ToolBox) y arrastra la Herramienta "Quantize" al tubo de Entrada de la segunda Pista (Track). Pulsa sobre el cuadrado Gris a la izquierda del tubo para activar la Pista, luego pulsa en el cuadrado de Modo del Track 1 para seleccionar "P" y en el Track 2 para seleccionar "R". Cambia el Canal MIDI (en el cuadrado del extremo derecho) al 10 y a continuación elige un Kit de Batería/Percusión en tu Sintetizador. Trabaja fuera con un Patrón de Ritmo en el Sinte para complementar tus Acordes.



**2** Pulsa sobre "R" en la ventana "Control de Reproducción", a continuación pulsa sobre el botón "Toca desde el Principio". Después de dos Compases de espera, toca la parte de Bombo de tu Patrón de Ritmo. Solo tienes que introducir unos cuantos Compases, ya que estos serán copiados y repetidos más tarde. Ahora repite estos mismos pasos para el tercer Track de la lista y graba el Patrón de Charles (platos dobles de la Batería, o Hi-Hat) durante unos cuantos Compases. Si encuentras que la herramienta "Quantize" está corrigiendo tus Notas demasiado rígidamente, pulsa "Doble-Click" sobre la Herramienta en el tubo y cambia la resolución a una Nota más corta.



**4** Completa la lista de Tracks para tus Instrumentos de Ritmo, repitiendo el proceso explicado más arriba y grabando la Caja y Timbales en el Track 4. Si hay algunas Notas defectuosas o deseas cambiar los Volúmenes de algunos golpes, abre la ventana de Edición pulsando "Doble-Click" sobre el Track correspondiente y efectúa los cambios que quieras. Fíjate que si tu solo quieres cambiar la Pulsación de una simple Nota, basta con que uses el "Lápiz" o la "Varita Mágica".



**3** Pulsa "Doble-Click" en el Icono "Song Construction" para abrir su ventana y selecciona las herramientas "Duplicador" y "Cajetín" (botones Cuarto y Séptimo en la línea de Herramientas). Arrastra un cajón alrededor de los cuadritos blancos que muestran tus Tracks/Pistas de Ritmo (estos deben ser las Pistas 2,3 y 4), entonces arrástralas a través del entramado para colocarlos detrás de la Grabación original. Repite el proceso hasta que el Ritmo suene durante la misma longitud de tiempo que tus Acordes. Ahora reproduce y tus Acordes deberán tener un bonito Ritmo acompañándolos.





Profundidad de un Eco en tiempo real. Las Grabadoras de Casette también pueden ser controladas vía MIDI, con los Controles disparados por los Iconos en un Secuenciador y la Grabadora enviando un Código de Tiempo para hacer que todas tus Secuencias de Ordenador toquen a tiempo con la Grabadora.

Quizás el desarrollo más significativo es el General MIDI (GM). Este es un Conjunto especial de Especificaciones para hacer sonar todas las Secuencias en diferentes Unidades del Equipo más fácilmente. El primer factor es que una pieza del engranaje GM debe tener Polifonía de 24 voces -esto es que debe estar habilitado para tocar 24 Notas simples a la vez.

Los 128 Sonidos definidos como Set de Sonidos GM deben estar también en un orden específico, en otro caso tu melodioso ritmo de Guitarra acabará sonando en las Gaitas!!!. Es importante recordar que la Percusión trabaja siempre a través del Canal MIDI 10.

La compañía de Sintetizadores YAMAHA ha lanzado precisamente un nuevo Módulo de Sonidos que utiliza una versión extendida de General MIDI que se llama XG,

con lo que cosas excitantes e innovadoras están sucediendo continuamente en la Música Electrónica. Déjate envolver por esta nueva Instrumentación y formarás parte de toda ella.

## MENSAJE EN UNA BOTELLA

Para introducirte en los entresijos del MIDI, es de gran ayuda conocer la estructura de las Secuencias MIDI. Yo no creo que tengas que conocer como son todos los datos -solo necesitas introducirte dentro de ello si estás programando con MIDI. Una comprensión de los tipos Mensajes Básicos y cómo trabajan es todo lo que necesitas.

## Notas

Las Notas MIDI actualmente son controladas usando dos Mensajes -un Note On y un Note Off. Estos le dicen a una Unidad del engranaje cuando empezar y para de Tocar una Nota.

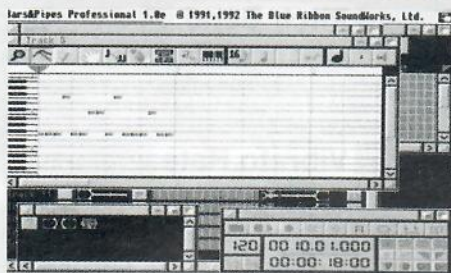
Algunos Secuenciadores especifican la duración de una Nota, pero los Datos MIDI hacen lo mismo. Respecto a la Altura de una Nota, cada Mensaje de Nota también incluye un número indicando el Volúmen (la fuerza con que ha sido tocada una Nota), en un rango entre 0 y 127. Esto determina normalmente cómo de fuerte sonará una Nota, pero puede controlar también cualquier aspecto de un Sonido dependiendo del Sintetizador usado.



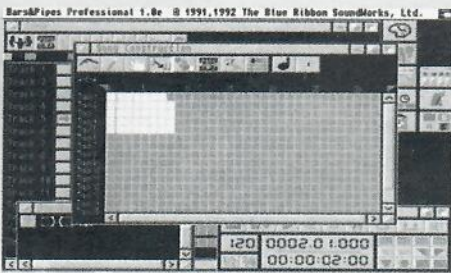
## Cambios de Programa

El MIDI define los programas como sonidos individuales almacenados (o una colección equivalente de parámetros tales como un Efecto en una Unidad de Efectos). Usando mensajes Cambio de Programa, puedes seleccionar un nuevo Sonido directamente desde tu Secuenciador. El General MIDI tiene todos sus programas en el mismo orden, por lo que seleccionar un Sonido de Piano en una Unidad del engranaje GM seleccionará el mismo Sonido en cualquier otra.

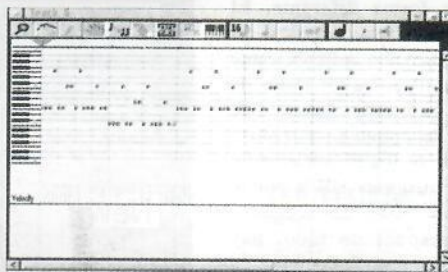
# CREANDO UNA LINEA DE BAJOS



**1** Pulsa sobre el cuadrado gris a la izquierda de la Pista/Track 5 para activarlo y selecciona un Canal para un Sonido de Bajo en tu Sinte. Pulsa "Doble-Click" sobre el área del Track para abrir la ventana de Edición y vete al botón con la Nota Azul en la línea de Herramientas/Control. Mantén pulsado el botón Izquierdo del Ratón y arrastra sobre el Sub-Menú que se abre para elegir Notas de 1/16avo o Semicorcheas. Pulsa sobre la Herramienta "Lápiz" y empieza a introducir Notas pulsando en el área "Lineas de Piano". Introduce una línea de Bajo para el primer Compás que esté basado sobre la misma más baja de tu Acorde correspondiente. Cierra la ventana cuando hayas acabado.



**2** Vuelve de nuevo a la ventana "Song Construction" y usa la herramienta "Duplicador" para hacer copias de la Línea de Bajo para extenderla hasta el final por el resto de tus Tracks/Pistas. Si reproduces esta Secuencia ahora, estará todo el Sonido fuera de Tono (exceptuando el primer Compás). Esto es porque la Línea de Bajo está únicamente repitiendo las Notas del primer Patrón que has introducido. Necesitamos por tanto, transportar estas Notas para hacerlas que sigan a los Acordes.



**3** Vuelve a la ventana de Tracks y pulsa "Doble-Click" sobre la Pista con la Línea de Bajo para abrir la ventana de Edición. Usa el Triángulo de Expansión (junto a los botones "Delante" "Detrás") para abrir la ventana totalmente. Selecciona las Herramientas "Mano" y "Cajón" y ahora encajona la primera sección de Notas del Bajo a mover (las mismas que tocan sobre el segundo Acorde en tu Canción). Arrástralas arriba o abajo hasta que Interpreten la Nota más baja de tu segundo Acorde.



**4** A menudo la tentación es introducir una Línea de Bajo que es demasiado Grave/Baja y Fuerte. Esperimenta con diferentes Octavas usando el siguiente método. Vete a la Caja de Herramientas y lee la Herramienta "Transpose". Ahora arrastra esta al tubo de Salida del Track 5 y pulsa "Doble-Click" sobre la Herramienta para abrirla. Altera la Octava leyendo y escuchando los resultados.





## B: Controles Continuos

Estos controlan cosas tales como el Modulador de Tono, el Volumen o la Articulación. Son llamados Controladores Continuos porque son normalmente grabados y reproducidos en muchas ocasiones en vez de Mensajes simples On-Off tales como Notas. Esto es porque el Modulador de Tono, el Volumen y similares, necesitan cambiar uniformemente. No es posible conseguir un estupendo Fade In (deslizamiento de entrada) si el Volumen salta de un nivel al siguiente.

## Sistema Exclusivo

Son Datos Exclusivos de cada Sistema. Esto te permite volcar todas las Selecciones desde tu Sintetizador via MIDI y almacenarlas dentro de tu Ordenador (usando un Editor o un programa de Librerías). El nombre es derivado del hecho de que cada Sintetizador almacena las opciones de Sonido en una forma diferente. El formato para los Datos enuncia el Código de Identificación del Fabricante y a continuación organiza los Datos de acuerdo a la estructura de almacenamiento del propio Sintetizador.

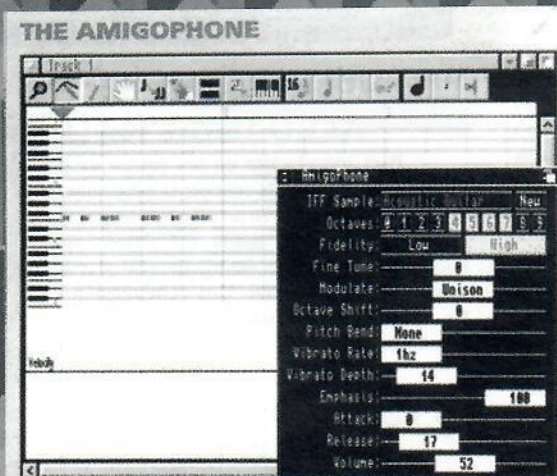
Cada uno de los Sistemas debe conocer que el otro está allí y por lo tanto los Datos están almacenados propiamente (después de todo, hay probablemente gran cantidad de ellos en él). Estos Datos pueden ser entonces volcados de nuevo dentro de tu Sintetizador más tarde -Muy útil si estás trabajando sin espacio para almacenar nuevos Sonidos dentro de tu Sintetizador.

## FUSAS Y CELULOIDE

Debes estar confundido sobre los términos "Stripping", "Timecode", "Frames" y "SMPTE" que están rondando congregados por ahí. No te preocupes, no es tan técnico. Esto es todo lo que hay que hacer con un Sistema, simplemente sincronizar los Tiempos de varias Máquinas juntas (especialmente cuando se trabaja con Video).

SMPTE significa Society of Motion Picture and Television Engineers y es el nombre dado como código a la TV, la Industria de Música y Películas lo pone en las cintas para controlar el Tiempo de Interpretación de las

# EL AMIGOPHONE



Reproducir Sonidos internos del AMIGA con Bars&Pipes Professional trabaja de manera similar al MIDI! exceptuando una importante diferencia -la herramienta AmigoPhone. Esta tiene que estar colocada en el Tubo de Salida de cualquier Track (Pista) en la que tu quieras usar Samples (esta herramienta hace pasar los Samples dentro de la pista sustituyendo a la herramienta MIDI Out).

Para usarla, vete al Cajón de Herramientas (ToolBox) y lee la AmigoPhone. Arrastrala sobre una Pista en la que quieras usar Samples y suéltala en el extremo

derecho del tubo. Ahora pulsa "Doble Click" sobre ella para abrir la ventana de Opciones.

Esta se puede dejar abierta para editar mientras estás trabajando. Es una buena tener la ventana de Edición abierta para la Pista en cuestión, porque así podrás ir reproduciendo para ver el efecto que tus cambios en las Opciones de AmigoPhone van produciendo. A continuación tienes una lista explicativa de los Controles.

**IFF Sample:** Este muestra el Sample actual seleccionado. Cada vez que tu lees un nuevo Sample con el botón New, este es añadido a una lista que es accesible apuntando hacia el Nombre y arrastrando arriba y abajo.

**New:** Abre una ventana-requester para leer un nuevo Sample. Estos tienen que ser Samples IFF -Los formatos de Sample Raw y Sonix no pueden ser leídos.

**Octaves:** Este muestra las Octavas que el Sample reproducirá. Ello depende de cómo fue salvado el Sonido original y NO puede ser editado en Bars&Pipes.

**Fidelity:** Low-Fidelity (Baja Fidelidad) toca los Samples a velocidad más lenta que Hi-Fidelity (Alta Fidelidad), dando en este caso una menor calidad de Sonido (útil para usar largos Sonidos sin necesidad de enorme Memoria).

**Fine Tune:** Ajusta la Altura/Tono de un Sample en pequeñas proporciones para hacerlo afinar o sonar en la misma Altura que el resto de tus Instrumentos.

**Modulate:** Transporta el Tono/Altura del Sample en la proporción musical especificada. Arrastra los Deslizadores hacia los lados para seleccionar un nuevo valor.

**Octave Shift:** Altera la Octava base para un Sample. Fijate que la "Cambio de Octava" siempre tiene que encontrarse entre el Rango especificado por "Octaves": arriba.

**Pitch Bend:** Determina en que cantidad una Nota dada deberá cambiar su Tono cuando los mensajes "Pitch Bend" (Modulador) sean utilizados.

**Vibrato Rate:** Ajusta la Velocidad del Vibrato para ser usado cuando se utilicen mensajes de Modulación/Vibración.

**Vibrato Depth:** Determina en qué parámetros deben "Balancearse" las Notas cuando son usados mensajes de Modulación/Vibración.

**Emphasis:** Este valor muestra la respuesta a los datos de Volumen/Pulsación (a mayor número más Volumen, una mayor Pulsación determina más Volumen de Nota).

**Attack:** Cuanto tiempo se toma antes de que el Sonido alcance su Máximo Volumen (un número alto de Ataque te permite un aumento progresivo hacia el Volumen total, mientras que un número más bajo produce un salto instantáneo de la Melodía).

**Release:** Cuanto tiempo tarda una Nota ir apagando su sonido hasta no oírse. Esto solo trabaja con Sonidos largos o Samples "Looped" (Enlazados), porque los cortos, (Sonidos de Percusión, por ejemplo) siempre se apagan rápidamente.

**Volumen:** El Volumen básico de un Sample. El Volumen siempre controla una porción equitativa de la Pulsación si la opción de "Emphasis" es alta.





# EQUIPAMIENTO RECOMENDABLE

Si estás pretendiendo trabajar con Sonidos Sampleados de Amiga, realmente no podrás conseguir los mejores resultados ni las inmensas ventajas de Bars&Pipes Profesional. Para lograr Sonidos de la Máxima Calidad necesitarás adquirir algunos Aparatos MIDI.

La primera cosa que necesitas comprar es un Interface MIDI, el cual es relativamente barato actualmente. A continuación, necesitas algún tipo de Fuente de Sonido.

El camino más barato para hacerlo posible es comprar un Modulador de Tonos. Estos están, por ejemplo, entre: el YAMAHA MUS (sobre unas 45.000 ptas., y que es suficiente aunque muy básico), el KORG O5R/W que es un excelente módulo con Soberbios Sonidos y un Sistema de Control muy fácil de usar (alrededor de unas 115.000 ptas.), hasta precios menos asequibles, como el ROLAND JV-1080 que es probablemente el mejor Módulo Sintetizador actualmente disponible, con Polifonía de 64-vozes y cientos de Sonidos (por un precio significativamente alto, unas 210.000 ptas.).



El Roland JV-1080 es uno de los mejores Módulos Sintetizadores existentes -con un precio razonable.



El XS es un buen Módulo de Sonido con Teclado -a un precio asequible.

Si quieres algo con un Teclado incluido, está disponible una reproducción en Teclado del Korg O5R/W, modelo XS, por unas 152.000 ptas. (de calidad constatada por Revistas del especializadas). A un nivel mucho más caro está el Alexis Quadrasynt, un soberbio Sintetizador de Sonido de 64-vozes con 76 teclas, por unas 210.000 ptas.

Si te gusta la flexibilidad de poder usar Samples, podrías adquirir un Rack-Mount Sampler específico. El E-mu ESI-32 es una excelente máquina (230.000 ptas.), así como el Akai S2.800 (248.000 ptas.). En lo más alto del rango está el potentísimo E-mu Emulator IV, con Polifonía de 128-vozes y una RAM máxima de 128MB (Uauh!), pero cuesta la friolera de 915.000 ptas. Casi inaccesible, ¿No?



Si solo deseas la mejor opción a cambio de un 1.000.000 ptas más o menos, corre y compra el E-mu Emulator IV, ¡Ya mismo!

El Código se subdivide en Horas, Minutos, Segundos y Fracciones. Esto se relaciona con el número de Fotogramas de una Película (24 por segundo), por lo que solo necesitas tener cuidado con la coordinación de un solo Fotograma de la Película para oír el Sonido Fundamental en el mismo momento que la Imagen.

Para usar el Sistema, el Código de Tiempo (la propia señal SMPTE) es grabado en una cinta (así como el Control de Información de un Video profesional o el entorno de Track de una cinta de Audio Multi-Track profesional).

Cuando se escucha la cinta, esta envía fuera la señal SMPTE para explicar a otras unidades del Equipo en qué momento está la Cinta exactamente.

Bars&Pipes te permite compaginar Datos y Control de Tiempo usando las Representaciones de Tiempo SMPTE así como los Compases de Música usuales, Tiempos y Pulsaciones (de 1/192avo de segundo). Esto te permite situar Efectos de Sonido y Comienzos o Finales de Canción en el punto exacto y en el momento correcto -absolutamente esencial para la adición de material a un Video.

Y por esta vez ya vale, en el próximo número ¡Más!

JESUS

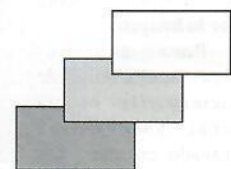




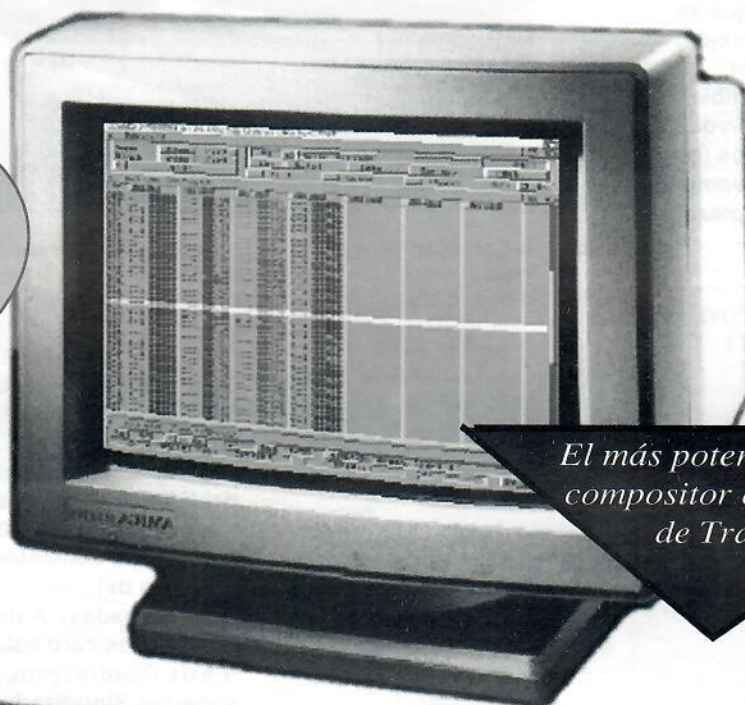
# OctaMED

## Pro v6.0

*por Teijo Kinnunen*



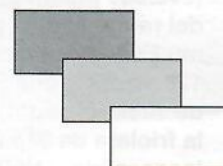
Ahora más  
completo todavía  
manejando samplers de  
16 bits en conjunción con el  
soberbio digitalizador  
AURA 12-16 bits.



*El más potente y versátil  
compositor e intérprete  
de Trackers*



**AMIGA**  
ORDENADORES





# Megalosound

## ✓ **SAMPLEADOR DIRECTO A DISCO**

\* El sofisticado software te permite dirigir tu sample directamente a disco (floppy/hard/removable, etc...) permitiendo grabar canciones enteras fácilmente. Utilizando esta opción puedes conseguir velocidades de sampleado de hasta 21KHz estéreo o 28KHz mono en un A1200. Las velocidades pueden variar dependiendo de la velocidad de tu Amiga y del nivel de fragmentación de tu disco.

## ✓ **MUCHOS EXTRAS**

\* Las comprensibles facilidades de impresión incluyen impresión de la onda en sí además de copia dura de los detalles completos del sample. Hay un analizador de frecuencia en tiempo real, un intérprete de sonido independiente, opciones fáciles cut/copy/paste y mucho más. Megalosound es totalmente configurable a tu propio estilo y todas las preferencias pueden ser salvadas.

## ✓ **EL PAQUETE**

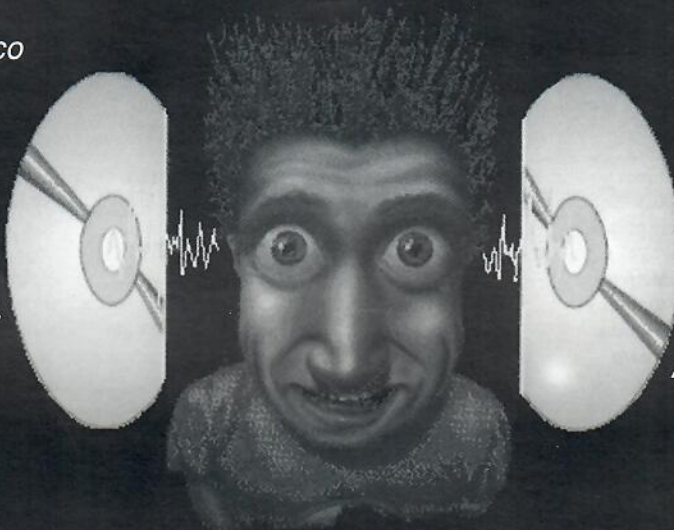
\* Hardware sampleador de sonido 8-bit estéreo con entradas de señal mono y control implementado de volumen.

\* 1 disquete de doble-cara conteniendo el software Megalosound.

\* Un Manual de 144 páginas estructurado, que cubre todos los aspectos del paquete, incluyendo muchos tutoriales de gran utilidad.

\*\*\*\*\*

Megalosound es una excitante adición para todo el realmente bien establecido rango de sampleadores de sonido creados por Microdeal



## **MEGALOSOUND** "Sampleador Estéreo de 8Bit"

**El más soportado Sampleador  
Estéreo directo a Disco**

**Megalosound - el Rápido,  
Totalmente Estructurado,  
Sampleador Directo a Disco  
para tu Amiga**



para el Amiga. El paquete ofrece un hardware sampleador en 8-bit de gran calidad que incluye un control de volumen y conectores de entrada para sonido junto con un software atractivo, fácil de usar y extenso que te conduce a un completo control sobre todos los aspectos del proceso de digitalización. Algunas opciones de Megalosound son:

## **ALTA VELOCIDAD DE SAMPLEADO** ✓

\* Velocidades de sampleado de hasta 70KHz en mono y 39KHz en estéreo son posibles en un A500 estándar mientras que con un A1200 puedes llegar hasta 56KHz en estéreo, ambos ofreciendo plenamente calidad de sonido a un gran precio.

## **GRAN CANTIDAD EFECTOS ESPECIALES** ✓

\* Megalosound ofrece un enorme rango de efectos especiales que puedes añadir a tus samples para conseguir únicos y personales sonidos.

\* Algunos de estos efectos incluyen lo siguiente: filtros de paso-bajo y paso-alto variables, fuerza de graves y agudos variable, fuerza de brillo, echo, reverberación, flanger, phaser, modulación, distorsión, chorus, portamento y cambio de tono.

\* Puedes aplicar muchos de los efectos en tiempo real con lo que puedes emular costosos efectos especiales de otro hardware. Todos los samples pueden ser salvados, por supuesto, en formato Raw o IFF para hacerlos totalmente compatibles.

\*\*\*\*\*

Megalosound requiere 1MB de memoria RAM mínimo.





## "Sin Pelos en la Lengua 2" por Jose M<sup>a</sup> Barenys



Jose M. Barenys

### SIN PELOS EN LA LENGUA-AGORA 5

BARBARROJA, BARBANEGRA, DRAKE, MORGAN -no es el banquero-, LAFFITE. "Ladrón del mar que recorre los mares en busca de presas, y en bastantes ocasiones realiza incursiones sobre costas marítimas y fluviales. Pueblos reconocidos en la historia por dicha actividad -que aún tiene una triste vigencia unida al tráfico de armas, drogas y esclavos en el Caribe, ciertas zonas de Africa y sobre todo en Asia, en las zonas de Filipinas y en los mares de Jolo y Flores, en Indonesia y zonas de Thailandia siendo un peligro para todos los que no tienen más remedio que circular por dichas zonas-, fueron los vikingos -noruegos, suecos, daneses, chinos -que aún actúan-, mogrebíes y turcos -en algunas zonas del mediterráneo oriental al lado de politicastros locales-, y los reyes, los británicos, que fundaron un imperio sobre la piratería y el contrabando -que puede apreciarse en sus colonias de Gibraltar y la dentro de poco jorobada Hong-Kong que en paz descansen-, a los que en menor escala se podrían unir los piratas levantinos -es decir valencianos- unidos a la Corona de Aragón de los siglos XIII al XIV- aunque como flota de defensa contra la armada gabacha y los turcatas de la época.

Antes se les identificaba por ciertas características anatómicas hechas clásicas por el cine -les faltaban o un ojo, o una pierna o eran mancos, si no todo a la vez, y les faltaba bastante educación y cultura, aunque algunos llegaron a Lord e incluso se les ha homenajeado en juegos de ordenador- y, parafraseando a F.Ibáñez -el creador de y Filemón, no lerrouxista cuya única gusta es del

Mortadelo el resentido obra que me "Los 4 Jinetes Apocalipsis"- podemos decir que "actualmente no les falta nada,

pues los ojos los necesitan para ver los contratos, las manos para contar los fajos de billetes, y los pies, bien para apretar el acelerador de sus Rolls Royce o Ferraris, o para pasearse por las cubiertas de sus yates o los pisos de sus reactores privados", y actualizándolo, ahora necesitan los ojos para ver los códigos, las manos para aporrear los teclados, y los pies para salir corriendo si alguna víctima de sus manejos los identifica por la calle."

¡¡¡¡¡SIHH.....!!!!, lo habéis adivinado, si es que utilizais las escasas neuronas que os quedan libres tras ver la bazofia que emiten algunas cadenas televisivas, o tras oír cierto ruido discordante actualmente mal llamado "música", hoy voy a vomitar toda mi mala leche habitual sobre los piratas, y exclusivamente sobre la rama que más hemos padecido los usuarios de AMIGA -y que ahora afortunadamente están sufriendo también los 'pc-eros', para que no se quejen y sepan lo que tuvimos que padecer- es decir, los piratas informáticos, internacionalmente conocidos como HACKERS -y en este país que en épocas pasadas tuvo que sufrir la piratería, es desgraciadamente curioso que dicha gentuza que contribuyó a hundir al AMIGA, surgiese como hongos tras la lluvia.

Hasta aquí llega el sentido del humor, ahora me voy a poner pelmazo y lo más objetivamente anti-hacker que pueda.

Veamos, por sistema cualquier actividad legal que produce beneficios económicos, o fama, arrastra una actividad paralela y completamente ilegal que intenta depredar en dichos

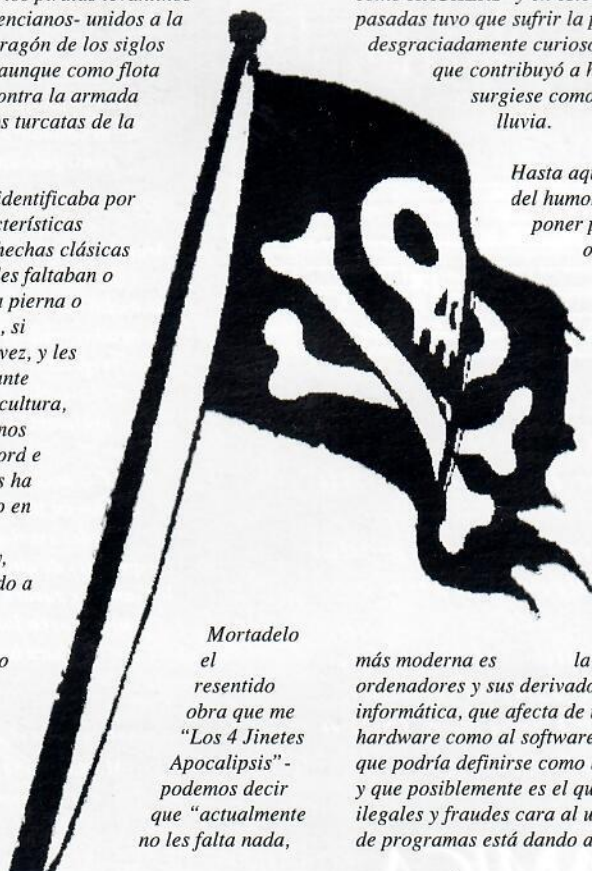
beneficios, y la más moderna es la que se ceba en los ordenadores y sus derivados: la piratería informática, que afecta de igual manera al hardware como al software -este último es el que podría definirse como la punta del iceberg, y que posiblemente es el que más beneficios ilegales y fraudes cara al usuario y al creador de programas está dando a dichos buitres,

conocidos como hackers, pero que también involucra al hardware, y no son pocas las copias que se han hecho de consolas como las Gameboy, con otro nombre, tanto en Europa como en Asia, y quien sabe si no circulan copias de otros ordenadores tanto pc -y ojalá haya más-, como desgraciadamente AMIGA -y me refiero a las copias ilegales de origen chino continental-, que pueden engañar, ya sea por bajo precio, o por un precio superior, ocultando el fraude bajo unas supuestas prestaciones increíblemente adelantadas a otros modelos del mercado.

¿Cómo nace la piratería informática?, en principio, debido a la curiosidad innata en el ser humano, y que nos induce a aprender y controlar nuestro entorno -y si no teneis esa cualidad, en principio beneficiosa, es evidente que estoy escribiendo para unos vegetales o para trozos de roca- y que hace que en lo concerniente a la informática, destripen los ordenadores y los programas comerciales, en principio, "para saber cómo se ha realizado dicho programa". Se pasa a realizar "copias de seguridad" de los programas comerciales que nos hemos comprado, y que sobre todo en este país han sido siempre caros y sin la adecuada traducción, pues en su mayoría son de importación directa salvo algunas escasas, y no siempre honrosas excepciones; es poca cosa, 3 o 4 copias por programa, cuando no realizas 16 o 20 "por seguridad", claro. Luego viene la distribución paralela "entre colegas o amigos", de programas de cualquier tipo, y los que se llevan más, son los de juegos, y los de programación o creación gráfica. Se crea un círculo cada vez más amplio, hasta que deja de ser inocente, y se pasa a una organización "industrial", en forma de red, que al poco de realizarse un lanzamiento en el mercado internacional y antes de que llegue al país, ya está distribuyendo dicho programa -cuando no dicho programa en la fase de pre-lanzamiento o cuando todavía no está completo, y aquí cabe el uso del espionaje industrial, como una forma de piratería informática paralela, que puede, bajo cierto matiz de competitividad legal, beneficiar o, digámoslo claramente, putear al usuario, según cual sea el producto final-, imitando la caja original, y cambiando incluso la publicidad de los distribuidores, o añadiendo "detalles" para diferenciar.

**DIGAMOSLO CLARAMENTE, TODA LA PIRATERIA INFORMATICA ES ILEGAL.**

No es ilegal la realización para uno mismo de copias de seguridad de tus programas, pero







debería controlarse estrictamente, cuando no prohibirse, la cesión de copias a terceros, y esto lo pueden realizar las tiendas o distribuidoras haciendo que se registre el usuario, o registrándolo directamente al realizar la compra, y por parte de la empresa programadora, creando en sus programas un limitador de copias que haga que las copias realizadas de esos programas, no puedan copiarse, y mucho menos volver a copiar el programa adquirido. Si se desean más copias, debería enviarse a la casa que lo ha creado, la cual realizaría un control más racional y estricto de las copias. Ya sé que puede parecer complicado, pero es lo más razonable que se me ocurre, aunque hay ciertos aspectos en los que la línea entre legalidad y piratería es algo crítica e incluso difusa, e incluso preocupante. Me estoy refiriendo al D.P., y al shareware.

Vayamos por partes: Mientras estaba realizando esta colaboración, mantuve una conversación con alguien relacionado con el mundo AMIGA al que de momento respeto -¿te acuerdas, J.?- y hablando sobre este tema, llegamos a puntos coincidentes que voy a intentar expresar; la cuestión del D.P., y sobre todo aquí en este país es complicada, pues en ocasiones al comprar un programa, te encontrabas con que era la versión "ilegal" de un programa que podía llevar poco tiempo en

el mercado. Es decir, si compráis un programa en los canales de D.P. y el nombre os suena, comprobar que sea un programa -y da lo mismo que sean utilidades, editores de texto, creadores de gráficos o música, o simplemente juegos- que lleve como mínimo 1 año descatalogado y del que los distribuidores (¿?) AMIGA, no tengan intención de reeditarlo.

Podríamos entrar en discusiones sobre los derechos de autor en el tema informático, pero por desgracia en la informática relacionada con el AMIGA y pese a ciertos -por otra parte loables y dignos de consideración- intentos por reglamentar el mercado de creación informática contra la piratería en este país, mientras usuarios, importadores, creadores y distribuidores no nos pongamos de acuerdo, el invento en Hispania puede morir antes de ver la luz. Si es lícito comprar un programa que esté descatalogado en España o que no haya sido importado, y que también esté descatalogado en su país de origen -sobre todo en Gran Bretaña y USA (algo menos) como principales zonas de creación AMIGA-, a no ser que las casas creadoras coincidiendo con el renacimiento del AMIGA lo vuelvan a editar en formato "ALL AMIGAS" -y os recomiendo ver mi primer artículo-, ES COMPLETAMENTE LEGAL.

ADQUIRIRLO, siempre que los importadores de D.P. -y sobre todo cierta casa, alguno de cuyos integrantes tal vez leyó mi artículo (y no, mera casualidad, no soy tan decisivo!), y el resultado es la disponibilidad de una de las mejores colecciones de D.P., EPIC-naturalmente, no voy a dar el nombre de dicha empresa, pues no se anuncia en esta publicación. En cuanto al "shareware", mientras no se venza la reticencia de algunos usuarios a registrarse, poco se podrá hacer, pese a que puede ser una forma interesante de dar a conocer los propios programas, aunque corriendo el riesgo de encontrarnos con que o bien alguno de los usuarios registrados o no, es un jodido vivalas que nos hace la cama, mientras confiamos en el sistema, y que o nos infecta con un virus, o se pule las cuotas que nos corresponden de nuevos -presuntos- usuarios registrados.

¡¡MUCHO CUIDADO,y siempre que sea posible -que lo es siempre-, comprad programas ORIGINALES!! Compadlos en vuestras tiendas o distribuidores AMIGA habituales, o, si no les da la gana de satisfacer al usuario importando un programa, formad un Club de Usuarios, o mejor, ayudadnos a combatir la piratería informática poniéndoos en comunicación con esta revista y con las secciones críticas de dicha publicación, y

podremos formar con total seriedad ese deseable Nuevo Club Amiga -¿y por qué no nos constituimos en una Federación de Usuarios AMIGA, con peso específico ante ESCOM?-, desde el que podamos hacer presión sobre distribuidores y tiendas -e incluso sobre las casas productoras para AMIGA y la misma AT ESCOM.

Perdona, J., si me tomo la libertad,pero espero que os decidáis finalmente a inundarnos con vuestras comunicaciones y críticas, ya que esta sección está completamente abierta a TODOS VOSOTROS, AMIGUEROS que os habéis dignado -espero- comprar y leer estas líneas. Estamos abiertos al norte, centro, sur, levante, usuarios insulares, y -¡¡DIOS LO QUIERA!!-, porque no, otros AMIGUEROS, tanto de Europa -EL NACIENTE mercado AMIGA francés, los británicos y los países centroeuropeos y nórdicos-, como del continente americano -desde Tierra del Fuego hasta Alaska(lo siento, pero aún recuerdo el Fletán Negro, y no nombraré a la tierra de la hoja de Arce)-, lo cual sería posible a través de la versión Amiguera del Internet -mis saludos para D.WAC-CA.C- y siempre que, la hasta ahora multinacional del sector, se de por enterada de la existencia de un ordenador mejor que el sempiterno pe-ce. Podemos contestaros en catalá, castellano, y aquellos que lo dominan medianamente bien, en gallego, euskera, francés -lo tendría que desempolvare inglés.

Si creéis que me he metido poco con la piratería informática, os toca a vosotros colaborar, pues estoy dispuesto a que el encabezamiento de esta colaboración, se os pueda aplicar también a vosotros, usuarios y usuarias de AMIGA. Prometo que en la próxima colaboración -que ojalá sea en color y ya comercial, de vosotros depende- dispararé contra la línea de flotación de la piratería informática -y ya estoy empezando a pergueñar el tema. En vuestras manos queda, amigos y amigas del entorno AMIGA. Yo sigo predicando para que os abráis a las maravillas que pueden acontecerle a nuestro querido ordenador. Gracias por la atención, pero aquí acaba la colaboración -lamento el pareado tan simple pero no era mi intención realizarlo-, y espero que os despertéis, y que ya sea en Semana Santa -se inician las vacaciones el próximo lunes-, en verano o cerca de Navidad,os acordéis del AMIGA, y de que en esta publicación junto a unos cuantos alocados, está este que no teme decir lo que piensa y que aún cree que el AMIGA en España, y pese a lo que se le viene encima,aún puede renacer.

Siento ponerme serio,pero esto es todo.

J.M.B.M.





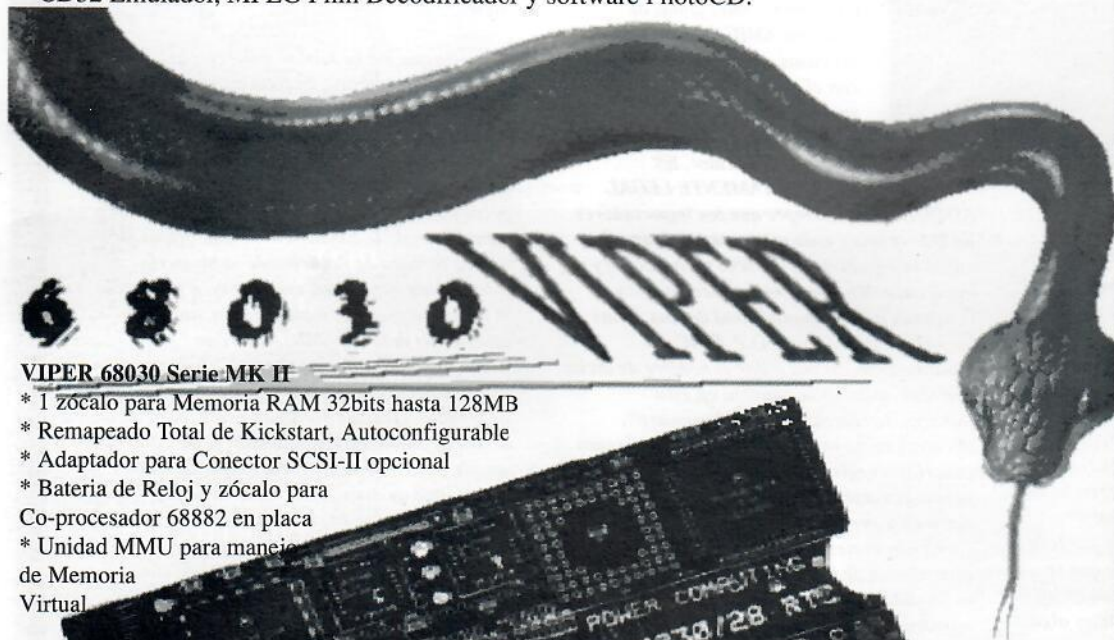
# CD-ROM

**NUEVO  
CD-ROM INC.  
CD 32 EMULACION,  
PARA A1200**



## CD-ROM DE DOBLE O CUADRUPLE VELOCIDAD

El nuevo Power CD-ROM para el Amiga 600/1200 se inserta directamente dentro del puerto PCMCIA y proporciona un Interface directo SCSI-I o SCSI-II, permitiendo la conexión de hasta 6 periféricos adicionales, por ejemplo: Unidades Syquest, Discos Duros, Scanners y Unidades de Almacenamiento DAT. La mayor ventaja para elegir un Power CD-ROM es que proporciona un "Hot-Plug" y "Un-Plug", los cuales te permiten conectar/desconectar en cualquier momento el Power CD-ROM y cualquier otra unidad adicional, incluso con tu Amiga encendido. El CD-ROM viene completado con PSU, Manual y un útil rango de software de utilidades: Audi CD CD32 Emulador, MPEG Film Decodificador y software PhotoCD.



## VIPER 68030 Serie MK II

- \* 1 zócalo para Memoria RAM 32bits hasta 128MB
- \* Remapeado Total de Kickstart, Autoconfigurable
- \* Adaptador para Conector SCSI-II opcional
- \* Batería de Reloj y zócalo para Co-procesador 68882 en placa
- \* Unidad MMU para manejo de Memoria Virtual

**Para A1200  
Hasta 128MB  
de Fast RAM  
en placa**



**XL**

**1.76MB**



**SUPER**

**XL  
3.5MB**



**Incluye  
"Floppy  
Expander"**



**Internas  
A500**





# STUDIO

## ¡ LO QUE TU IMPRESORA ESTABA ESPERANDO !

La  
última  
utilidad  
para la  
Impresión  
con Amiga

\* Utiliza Studio para sacarle el mejor resultado a tu Impresora.

\* Studio incluye potentes Drivers Amiga Workbench para usar con todas tus Aplicaciones.

\* El Software adicional incluido permite imprimir Imágenes directamente desde Disco con precisión de 8-bit o 24-bit.

\* Studio está directamente soportado por varios Fabricantes de Impresoras y siempre incluyendo Drivers para sus últimos Modelos.

\* Studio v2 introduce el Primer Sistema Manipulador de Color Profesional (CMS) en el Amiga asegurando que los Colores de la Impresora se igualen a tus Colores de Pantalla o con cualquier tipo fuente.

El sistema puede ser calibrado facilmente usando un Scanner.

Muchos ficheros de calibración de Impresora están incluidos en STUDIO.



\* La Aplicación de impresión incluida permite imprimir Imágenes en formatos como; IFF, JPEG, GIF, TARGA, OS-3 Datatypes, y muchos más. Las Imágenes son imprimidas desde disco sin necesidad de mucha memoria.

\* Muchos más de 54 de los últimos métodos de "Dithering" están

soportados.

El software de impresión de Studio te provee con muchas funciones de manipulación de Imágenes en una pulsación de ratón, Blur, Sharpen, Automatic Contrast Enhancement, Mirror, Invert,.....

\* Y mucho más.





**Bienvenidos a esta nueva sección donde vamos a incluir todas vuestras Cartas y presentarlas a los demás Usuarios interesados en compartir/ayudarse en todos los diferentes aspectos del inmenso y maravilloso entorno de nuestro AMIGA. Así que ¡Animo!, si tienes algo que decir, opinar, sugerir, compartir, criticar, etc... ¡Ya lo estamos esperando y seguro que los demás Usuarios también!**

**Solo tenéis que enviarnos vuestras cartas a:**

**TuAMIGA Ordinadors**  
C/ Progreso Nº 6  
08120 La Llagosta (BARCELONA)

**o por correo electrónico (E-Mail) a nuestra dirección de Internet:**

**tuamiga@redestb.es**



**Ivan Lorca Aragó**  
**BARCELONA**

**Querida redacción de Amiga Agora:**

Escribo para exponer mi opinión (Siempre con intención constructiva, claro) sobre la revista y la situación actual del mundo del Amiga, tanto en nuestro país como en el mundo.

Primero, muchas felicidades por vuestra revista, hacía mucho tiempo que los usuarios de Amiga necesitábamos una revista cómo esta, que sólo el Amiga hace posible, me parece una gran idea el que la revista SEA de sus LECTORES, dándonos así la oportunidad de expresar nuestras opiniones e inquietudes ...

Dicho eso, vamos a aprovechar esta oportunidad para aburrir a los lectores con mi humilde e insignificante opinión:

Dada la complicada situación del Amiga en nuestro país, no creo que sea bueno el pelearse los unos con los otros, sino mas bien "fer pinya" los pocos usuarios que hemos sobrevivido a la crisis ... Por lo tanto yo creo que mas bien que criticar a las otras revistas (Amiga.info) o tiendas, deberíamos concentrarnos en lo bueno, estando contentos con que las haya, y que sea el usuario el que compare calidades y servicios y que decida. Por ejemplo: Amiga Agora es una revista de los usuarios y pensada para ellos, y para comparar, me compré una Amiga.info y encontré una revista comercial como cualquier otra ... (Algunas Inglesas son mejores!) y es por que eso yo me he decidido por Amiga Agora y no por las críticas en contra de Amiga.info.

En cuanto a la situación del Amiga, bien, Parece que no hemos aprendido nada dado que se están cometiendo los mismos errores que en la 'COMMODORE Age', quiero pensar que esto ha sido porque la situación exigía que los ordenadores salieran rápidamente a la calle, y que con el tiempo se va a arreglar la situación, a ver si con la llegada de los PowerAmiga ...

Aunque parece que los españoles nos llevamos la peor parte del pastel, muchas tiendas inglesas no responden a los faxes, eMails y cartas por información que les he enviado. Amiga Technologies no nos trata mejor: seguimos siendo los ultimos en tener las novedades de Amiga, parece cómo si no le importáramos a nadie, y eso que vamos cómo clientes, que si fuéramos del fisco, ¿Cómo nos tratarían? :~<

En fin mucha suerte a todos, estoy muy contento que vuelva a haber Amiga's, y estoy seguro que la situación va a mejorar, y pronto el Amiga estará en la situación que se merece! Hasta la proxima.

Las últimas noticias hablan de Amigatek, y que han rodado cabezas en lo que era Amiga Technologies en la península, o sea, que parece que se han dado cuenta de que las cosas no iban ni pa tras ... Esperemos y veamos ...

Para acabar, un chiste, sabéis en que se distinguen el Windows 95 Plug&Pray y los virus informáticos, .... en que los virus no fallan !!! 8^).

Ivan Lorca.  
E-Mail: [is04591@els.url.es](mailto:is04591@els.url.es)  
Web: <http://www.els.url.es/~is04591>

**AGORA:**



En primer lugar, gracias por tus elogios hacia la Revista, que como bien dices es también tuya. Todo lo de bueno o equivocado que haya en ella os pertenece y por tanto es y será siempre vuestra opinión la que la hará cambiar, seguro que para mejor.

Estamos de acuerdo en lo que comentas respecto a las diferencias entre Vendedores y Revistas, pero eso no quita que a veces, como informadores que somos, relatemos hechos concretos que creemos van en contra del usuario en general, pero solo es eso, diferentes formas de daros la información, que en nuestro caso en concreto procuramos sea lo más fideligna y clara. Por otra parte el hecho de que haya más y mejores Revistas que hablen del AMIGA solo puede ser beneficiosa para nuestra máquina, así que a ver si salen más....

Sí, parece que en este País siempre nos gusta ser "diferentes" y por desgracia se pretendía crear de nuevo un "Monopolio", menos mal que empezian a venir nuevos aires para la Distribución en España y sobre todo, que están próximos a salir nuevos e Innovadores Modelos de AMIGA.

Muy gracioso el chistecillo 8-D. Continúa mándandonos tus opiniones, que estamos seguros pueden ayudar a abrir más puntos de vista sobre el AMIGA.

Un cordial saludo del Equipo AGORA.



**Carlos Ble Jurado**  
C/ Rafael Alberti nº 138 8º  
35330 Tahiche-Teguise  
(Lanzarote) LAS PALMAS

Soy un "nuevo" usuario de AMIGA, que un tanto perdido, se alegra mucho de topar con personas tan dispuestas como Ustedes.

El caso es que hace ya un par de años que estoy loco por este Ordenador, aunque me lo he podido comprar hace un un mes escaso. Cuento con:

AMIGA 1200 Magic Pack,  
Monitor AMIGA M1438S,  
Discos Duro de 300MB.  
(Como podéis observar carezco de Impresora)

Pese a mi corta edad (15 años), estoy deseoso de hacer alguna "cosilla" y entrar en la escena. Vivo en la isla de Lanzarote, aunque soy natural de Córdoba. Dudo mucho que haya algún usuario de AMIGA en esta isla y apenas tengo contactos con los que intercambiar programas o simplemente opiniones. Sería un honor para mí formar parte de vuestro club.

Estoy muy interesado en las revistas AMIGA Agora de Febrero y de Abril en adelante, incluyendo el mismo número.

Me gustaría contactar con gente que realmente se interesa por las utilidades de Autoedición, Animación, Gráficos, Música, etc... y que use su AMIGA como consola.

Necesito ayuda y quiero aprender a sacarle partido a mi ordenador.

Ahora mismo no puedo aportaros ninguna colaboración, pero contad conmigo para cualquier cosa.

**AGORA:**



Agradecemos mucho tu opinión sobre nosotros y nuestra Revista. Respecto al tema del Club ¡Ya formas parte de él! Por el mero hecho de adquirirla y ser por tanto usuario de AGORA. Por supuesto no dudes que a partir de ahora irás recibiendo periódicamente todos los ejemplares de AMIGA AGORA, que además está mejorando paulatinamente y podemos comunicarte que: A PARTIR DE ESTE EJEMPLAR, AMIGA AGORA SALDRA CON PORTADAS EN COLOR Y CON 2 DISCOS DE REGALO.

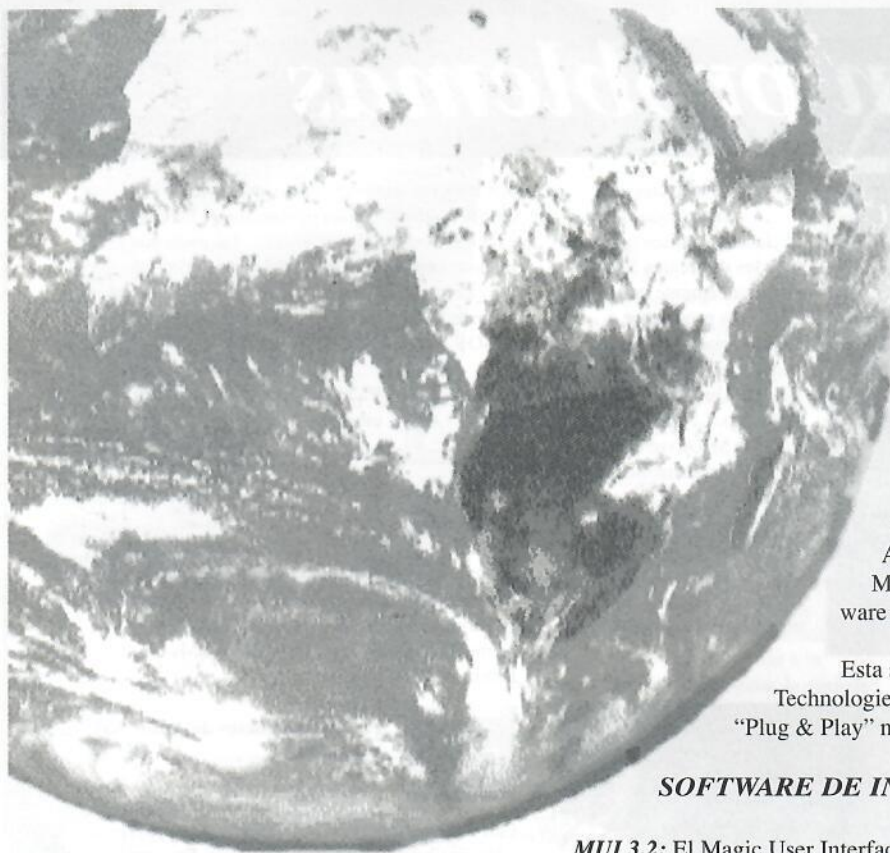
Como puedes comprobar por la cabecera, acabas de estrenar una nueva sección; EL BUZON, en la que todos los lectores de AGORA podéis insertar vuestras cartas, comentarios, etc.... y por supuesto sección con la que intentamos crear un diálogo entre todos vosotros, de cualquier tema relacionado con el AMIGA. No dudes que recibirás ayudas tanto vuestras como de otros usuarios, solo tienes que empezar a escribir a la Revista con las cuestiones que te preocupen.

Gracias por tu ofrecimiento de colaboración, mándanos tus futuros trabajos cuando lo creas conveniente.

Un cordial saludo de todo el equipo AGORA.







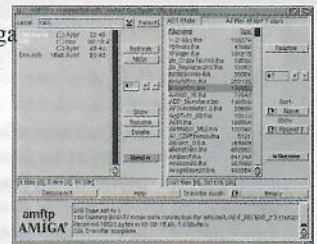
## EL AMIGA ENTRA EN INTERNET

El "AMIGA Surfer Pack" consiste en un sistema Multimedia A1200HD implementado con 260MB de Disco Duro y dos MegaBytes de RAM, junto con un completo paquete de Software para InterNet y un Modem de 14.400bps.

Esta solución completa de Amiga Technologies es el paquete de InterNet "Plug & Play" más barato disponible.

### SOFTWARE DE INTERNET:

**MUI 3.2:** El Magic User Interface es una extensión del AMIGA-OS que crea aplicaciones específicas más ergonómicas con un interface de Usuario totalmente intuitivo. Con MUI, el Usuario puede también personalizar y configurar sus aplicaciones individualmente.



**AS 225 R2:** Proporciona una nueva y completa reconstruida versión del original Software AMIGA TCP/IP. Este Software maneja la conexión entre el AMIGA y el Servidor de Red.

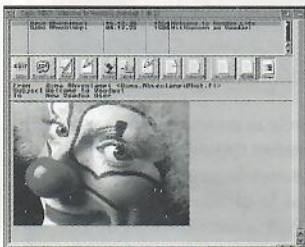
**Mindwalker:** El WWW Browser (Paginador) con soporte MUI: Un Paginador World Wide Browser totalmente estructurado gráficamente que puede manejar Impresos, Marcadores de Libros, Funciones de Búsqueda, Inter-Conexiones y mucho más.

**AMIRC:** El IRC de Cliente con elegante interface MUI, proporciona el acceso al "Internet Relay Chat", donde uno puede participar personalmente y en tiempo real en reuniones de debate. Varios cientos de Usuarios se encuentran aquí diariamente para debatir/discutir temas variados. Los ficheros pueden también ser enviados, en formato Binario, entre Usuarios utilizando AMIRC.

**AMFTP:** El FTP de Cliente también usa la extensión MUI. El Interface gráfico de AMFTP hace el manejo de ficheros y directorios desde Servidores distantes, muy efectivo y confortable. El programa trabaja como un Manejador de ficheros y proporciona acceso a inmensas cantidades de Software AMIGA disponible en InterNet.

**Voodoo:** El Administrador E-Mail incluido es un desarrollo totalmente nuevo y soporta el "Mime-Standard" para enviar, recibir y visionar Gráficos y otros ficheros Binarios, fácilmente. Los ficheros Binarios tipo "UU-Encoded" están también soportados. El avanzado Interface de Usuario del "Voodoo" ayuda a manejar correo electrónico rápida y fácilmente.

El "Surfer Pack" incluye también el popular paquete "Amiga Magic Bundle" con el Software de productividad: Procesador de Textos, Hoja de Cálculo, Base de Datos, Organizador y Herramientas de Gráficos.





# ¡AMIGA sin problemas

# 3



"Tocar" el instrumento.

La mayoría de los Teclados permiten que sean tocados diferentes Sonidos simultáneamente por lo que tu puedes programar o "Secuenciar" el AMIGA para tocar Percusiones, Bajos y Guitarras todos por sí mismo. La forma de trabajar MIDI significa que muchos Instrumentos pueden ser conectados a la vez, así que puedes añadir Cajas de Ritmo, Sintetizadores, Sampleadores y Cajas de Efectos todos bajo el control del Ordenador.

dos mejores paquetes de C son el Dice y el SAS/C. HiSoft fabrica el Pascal y el Devpac, el excelente ensamblador 68000. También puedes intentar con los más esotéricos lenguajes Oberon y E, así como las variantes del BASIC que son estupendas para principiantes, tales como el AMOS y el Blitz Basic.



**P: ¿Qué necesito hacer para empezar?**

R: Si no has programado en AMIGA antes, un sistema como el Blitz Basic es el mejor. Este te ayudará a ver de lo que es capaz el Hardware del AMIGA. Si realmente sabes ya cómo programar, coge un compilador C y la Documentación Oficial de Programación ambas en formato de libro (Los Manuales "Rom Kernel") o uno de los varios CD-ROMs de Diminio Público Fish.

## SONIDO Y MUSICA



**P: ¿Qué necesito hacer para escuchar sonido AMIGA a través de un equipo Hi-Fi?**

R: La salida de Audio del AMIGA aparece en la parte de atrás de la carcasa via dos conectores Phono. Estos es necesario conectarlos a las entradas AUXiliares de un equipo Hi-Fi con un conjunto de altavoces convenientes. No pueden ser conectados directamente a los altavoces, aunque algunos pequeños altavoces vienen con un amplificador convenientemente implementado.



Tu habilidad para crear, editar y arreglar Música es enormemente realizada por el AMIGA, por lo que no es extraño que tengamos muchísimas preguntas sobre Música.



**P: ¿Qué paquetes de Autor hay disponibles?**

R: Programas como el Helm y el Can-Do hacen más fácil la escritura de programas y los posibilitan para unir Acciones, Sonidos e Imágenes sin tener que escribir páginas de Datos.



**P: ¿Cómo puedo programar fácilmente un Estilo de Workbench Intuitivo?**

R: Con GalTools ha sido el mejor programa para crear GUI (Interfaces Gráficas de Usuario) y que está conformado para los estilos de Guías AMIGA, pero ahora deberías buscar el The Designer, un programa Shareware con muchas herramientas potentes.



**P: ¿Cómo puedo conectar mi AMIGA a un Sintetizador o Piano?**

R: Conecta una pequeña caja llamada Interface MIDI al puerto Serial del AMIGA y muchos Teclados musicales podrán ser integrados al AMIGA. Con un programa como el OctaMED, el Music-X o el Bars and Pipes, el AMIGA puede

## PROGRAMANDO



**P: ¿Qué lenguajes de Programación hay disponibles para el AMIGA?**

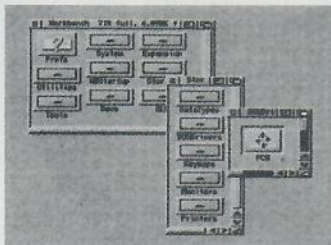
R: El ARexx está incluido con el Workbench 2.0 y superior. El lenguaje C es muy popular para proyectos de dura y compleja Programación, y los



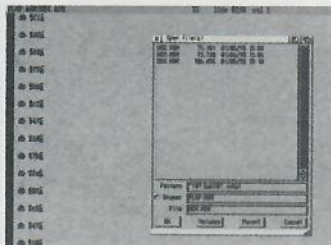
**P: ¿Cómo puedo añadir ARexx a mis programas?**

R: Usa un programa como el EasyRexx (de Aminet), que hace la adición de un puerto ARexx relativamente sencilla y directa.

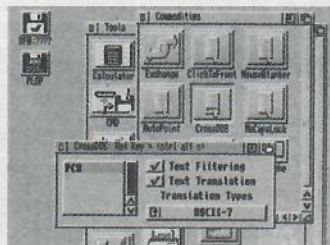
## P. ¿Cómo puedo leer correctamente textos desde disquetes PC utilizando el CrossDos?



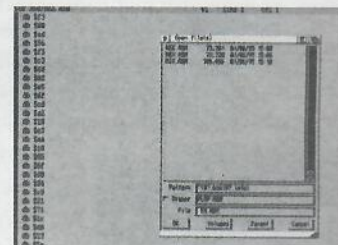
1. Cargar el device PC0: y ejecutarlo pulsando sobre el icono PC0: en el cajón DOSDriver dentro del directorio Storage. ahora puedes usar el DF0: para disquetes PC - la unidad aparecerá como PC0:.



2. Cuando estés leyendo el texto dentro de un Editor de textos, (por ejemplo, leyendo algunos ficheros de programación dentro del editor "Cygnus Ed") a veces verás aparecer líneas extra en blanco, pero no te preocupes.



3. Busca y ejecuta la utilidad "CrossDos" del cajón Commodities. Para que aparezca el panel de control hay que hacer doble click dos veces seguidas. Ahora selecciona la unidad PC0: y pulsa los botones que aparecen.



4. Cuando leas un texto ahora, la utilidad habrá quitado las líneas vacías. Recuerda apagar/de-seleccionar la utilidad cuando estés leyendo o salvando otro tipo de datos que no sean texto.





# ¡AMIGA sin problemas!

## GRAFICOS, ANIMACION Y VIDEO



**P: ¿ Puedo grabar Gráficos Amiga a Video?**

R: Si. Lo primero de todo, necesitas usar el Modo de Pantalla correcto; debes usar una Pantalla PAL, en Entrelazado o No-Entrelazado, aunque el Entrelazado parece trabajar mejor y no "Flicquea" tanto, como podrías pensar, cuando reproduce. No puedes usar un Modo Productividad o Multiscan. En segundo lugar necesitas una conexión desde el AMIGA al Grabador de Video. La forma más fácil es usar la salida-senal RF Video de la parte posterior del A1200. Necesitarás sintonizar el Video internamente antes de poder usarlo, pero ello tiene la ventaja de incluir Sonido.

Desafortunadamente la Imágen RF no es muy clara, especialmente una vez grabada. Aunque el AMIGA tiene una salida RGB que puede ser conectada a un cable SCART, y a pesar de que muchos Televisores y Videos también tiene entradas SCART, difícilmente ningún Grabador de Video acepta el RGB directamente para Grabación. En cambio, usa la salida de Video-compuesto de detrás del A1200 (el conector Phono), que te dará una Imágen razonablemente clara.



Con el AMIGA, tienes realmente la mejor parte de un Estudio de Video - pero los cables, señales y Genlocks causan más confusión.



**P: ¿Cómo puedo reproducir Animaciones rápidamente?**

R: Las reglas de Oro son tener el AMIGA más rápido posible, y colocarle la máxima RAM que puedas y el Disco Duro más rápido que puedas encontrar. Asegúrate que tu Animación es lo más pequeña posible: intenta con PAL Overscan No-Entrelazado, y con los menos Colores posibles que puedas coger. No utilices "Dithering".

Cuando estés creando tu Animación, asegúrate que no haya el menor movimiento posible en la Pantalla. Si puedes, mueve los Objetos sobre la Pantalla más rápido que el movimiento de la Cámara. Grandes diferencias en los Fondos consumirán mucha memoria, y ralentizarán la Animación. Finalmente usa la utilidad MakeAnim7 proporcionada con el Viewtek para convertir tu Animación a un formato ANIM7. Estos se reproducen mucho más rápidos, pero ocupan más espacio.

## ¿SABIAS ...?

... que puedes añadir tus propios Comandos al AmigaDOS. Deberías saber que puedes poner juntos varios Comandos dentro de un solo fichero (usando el ED por ejemplo) y cuando usas el Comando EXECUTE, los Comandos son tratados uno por uno como si los hubieras escrito en el teclado.

De todas formas, alterando uno de los Bits de protección del fichero de Texto, puedes hacer que se ejecute automáticamente. Por ejemplo, si tienes un fichero de Texto en el disco RAM que se llama "Foo", introduciendo:

**protect ram:Foo +s**

... puedes convertir a "Foo" en un Comando AmigaDOS. Todo lo que necesitas hacer ahora cuando quieras ejecutarlo es introducir "Foo" y este se ejecutará automáticamente. Es incluso posible escribir Guiones (Scripts) que acepten argumentos, exactamente en la misma forma que lo hacen realmente los Comandos del AmigaDOS



**P: ¿Cómo puedo reproducir grandes Animaciones?**

R: Si estás bajo de Memoria, pero tienes un Disco Duro, puedes reproducir Animaciones directamente desde disco en vez de con la Memoria. La efectividad depende de la complejidad de la Animación y de la velocidad tanto del AMIGA como del Disco Duro, pero incluso con un 68040 y Discos Duros SCSI-II los resultados pueden ser frustrantes. Hecha un vistazo al Viewtek y al BigAnim - ambos programas harán el trabajo de reproducir Animaciones desde Disco Duro lo mejor posible.



**P: ¿Puedo mezclar Gráficos AMIGA y Video?**

R: Si deseas superponer Gráficos AMIGA sobre Video (por ejemplo, añadir subtítulos) necesitarás comprar un Genlock para conectarlo al puerto RGB del AMIGA. Esto proporciona una entrada para Cámara de Video u otra fuente y una salida de señal Video-compuesto (o S-VHS), la cual puede ser insertada dentro del Grabador de Video.



**P: ¿Qué tipo de Monitor debo escoger para un A1200/A4000?**

R: Los modelos Standar de Monitor-Video Commodore o Philips CM trabajan bien, pero no sacan partido de los nuevos Modos de Pantalla que hacen posibles el conjunto de Chips AGA en el A1200 y el A4000. Antes de los AGA, la mayor ventana No-Entrelazada y Sin Parpadeo que tu podías tener era de 640 x 256 pixels. Con los AGA y un Monitor apropiado puedes mostrar hasta 640 x 512 pixels sin Parpadeo.

De todas formas, para mostrar esos Modos necesitas un Monitor que pueda Sincronizar a esos nuevos rangos. Muchos Juegos usan los Modos de Video originales, por eso el Monitor



Eric Schwartz

necesitará también Sincronizar a velocidades de Video muy bajas. El Monitor Microvitec 1438 es uno de los pocos que lo hacen.



**P: ¿Cuál es la diferencia entre los paquetes de Gráficos Bitmap y los Estructurados?**

R: Los programas Bitmap, como DeLuxe Paint, Personal Paint y Brilliance, almacenan las Imágenes como Pixels y Colores individuales. Un programa de Arte Estructurado, como ProDraw, almacena una descripción de la Imágen en términos de Puntos Inicial y Parada de Linea, los Grados o Curvatura, el Degradado de las Sombras y otros datos. Como resultado, la Imágen Estructurada puede ser reducida o agrandada sin pérdida de calidad o "Dientes" de sombreado. De todas formas, normalmente es más duro dibujar Imágenes usando paquetes Estructurados, y es imposible procesar Imágenes digitalizadas o escaneadas.



**P: ¿Qué Software necesito usar para hacer una Revista?**

R: Necesitas el Nick Veitch Simulator que es un programa de 2K disponible en cualquier librería de Dominio Público. Alternativamente, necesitarás un Programa de DTP como el PageStream. Este te permitirá un control completo sobre Fonts (Tipos de Letras) y la colocación de Gráficos. También te salvará las páginas fuera en un formato que puedas llevarlo a una Impresora y tenerlo impreso profesionalmente.



**P: ¿Debo elegir un Televisor SCART o un Monitor?**

R: Si quieres ver la TV, coge un Televisor SCART. Si deseas las mejores Pantallas posibles del AMIGA, con Texto terso y Colores que no aparezcan sucios, un Monitor.





## UNA SECCION DE: José M<sup>a</sup> Barenys

Segunda Edición de esta sección que es tanto mía como vuestra.

Bienvenidos -o malvenidos, según la posición que se ocupe- al Calabozo Informático del AMIGA. Como podéis apreciar al leer esta sección -siempre que os hayáis dignado adquirir y hojear la publicación que la contiene-, hoy, es decir este trimestre, me alejo de mi habitual tonillo humorístico, pero voy a mantener mi mala leche habitual, eso sí, esta vez -y confío que no vuelva a ser necesario-, en estado puro, ya que el tema no es ni romántico, ni cómico, ni merece que se le dirijan otra cosa que no sean anatemas ni condenas reales. Si de mí dependiese...



Espero que leyésteis los anuncios ANTI-PIRATERIA INFORMATICA publicados en el número 4 de esta revista, y que recapaciteis, y que también leyeseis la sección en la que colaboro de forma ya fija, que aparecía en dicho número y que os preguntéis si no es ya hora de ir haciendo algo eficaz y práctico contra la piratería que puede volver a joder el entorno de nuestro AMIGA, si ESCOM, las casas programadoras, los distribuidores (¿HAY ALGUNO EN ESTE PAIS?), y nosotros, LOS USUARIOS, no lo evitamos, así como que aclaréis vuestra parte de culpa en el auge de dicha mafia que casi nos hunde a todos hace 3 años -y que en estos momentos se ceba en los peceros y en el Intel, de lo cual no quepo en mí de gozo-, y sobre todo, cuidado con las falsificaciones, o imitaciones de productos informáticos, que puedan venir del Este europeo, o de Asia, y que con cierta permisividad oficial, podrían invadir el mercado, si no se les somete a un férreo control, caso de imitaciones de CD-Rom, también en el entorno pece -¿VERDAD QUE JODE?-, que últimamente han surgido en España.

No sé si habrán llegado colaboraciones para el Calabozo Informático, así que voy a actuar como si no os hubiésteis molestado en participar -lo que no sería nada extraño, dado el nivel de amuermamiento que hay en el AMIGA y en el que algunos parecen sentirse cómodos-, pero en caso contrario, dejo en manos de la Redacción el incremento de los niveles de esta sección si es que se produce el milagro.





*Como podéis apreciar yo ya he salido de mi reclusión, así que es el momento de no dejar títere con cabeza que se lo merezca:*

#### **CONDENA PREVENTIVA:**

Diffícil de iniciar este apartado, ya que hay que hilar muy fino, pero rebuscando en mis opiniones, considero que se la merecen...

a/ LOS USUARIOS DE AMIGA QUE SE CAMBIAN DE SISTEMA -arrinconando a sus veteranos AMIGA a cambio del dudoso "honor" de integrarse en la moda del Pentium y derivados- EN VEZ DE CAMBIAR DE MODELO AMIGA POR OTRO SUPERIOR.

b/ Los que enterándose de la existencia de esta revista, ni la compran, ni se suscriben.

c/ Los usuarios de AMIGA que comprando esta revista no participan. ¡¡DESPERTAOS, QUE ESTAMOS EN EL INICIO DEL SEGUNDO TRIMESTRE DE 1996!!

#### **CONDENA MEDIA:**

a/ Los usuarios de AMIGA que sólo se dedican a protestar por que no tienen donde acudir, y a los que tendiéndoseles una mano desde esta -y otras -publicaciones que quieren que el AMIGA vuelva a dominar, no se dan por aludidos-¡ creo que mereceis que os internen en un establecimiento sanitario de los que se encargan de la "salud mental"!.  
b/ Aquellos que pudiendo hacer algo por el AMIGA desde posiciones más aventajadas que las del usuario, y desde inicios del 96, no han hecho nada a nivel local o regional por dar a conocer el AMIGA, y crear un mercado para el AMIGA, e incrementar su credibilidad -tranquilos majos, que os voy a dar una noticia; os cambio de categoría, es decir, OS PASO A PERPETUA.

c/ Se mantiene la condena para la casa indicada en la anterior edición, mientras no nos lleguen noticias a través de usuarios, de la propia empresa, o de cierta revista de juegos que antes era grande y ahora entrega un CD-Rom, y que para mi gusto dejó demasiado pronto por fenecido al AMIGA -y además se podría incluir a la que parece ser la casa madre de la distribuidora indicada en dicha edición, pues parece que tienen su origen en el Reino Unido-, y no quiere rectificar.

d/ Esa revista que os he mencionado antes, y que como no se anuncia en esta publicación, no me da la gana mencionar su nombre.

#### **CADENA PERPETUA:**

a/ ¡¡SO CAPULLOS, SEGUIS SIENDO LOS MISMOS, Y POR LO QUE VEO AUN NO OS HABEIS MOLESTADO EN CAMBIAR, NI EN HACER PUBLICO A NIVEL INTERNACIONAL VUESTRA PREDISPOSICION A VOLVER A PROGRAMAR PARA EL SISTEMA AMIGA!! Aún podéis rectificar so pena de perder un renacido mercado que se abre a todos los niveles incluso en países en los que el AMIGA era considerado un vulgar juguete o poco menos. Si las multinacionales nos abandonan, deberemos montárnoslo entre los usuarios.

FINALMENTE, Y EN HONOR AL TEMA DEL QUE HA TRATADO LA COLABORACION Y DEL QUE ME HE OCUPADO EN EL ENCABEZAMIENTO...

#### **CADALSO:**

a/ Todos y cada uno de los piratas informáticos de los continentes europeo, americano, asiático y Oceanía, los que les compran sus creaciones sabiendo a lo que se exponen, los que se dejan engañar por la piratería informática, y los que dan cobertura legal a este fraude criminal y asesino de las falsificaciones y la piratería informática -muy ligados en ocasiones.

*Dejo vía libre a vuestras aportaciones si queréis hacerlas, así como a otros colaboradores de esta publicación que quieran aportar algo más, con pelos y señales, y cuando me encuentre de humor, ya os diré lo que con toda la amabilidad de que soy capaz, les haría a esos piratas -solo lo comprenderán los usuarios catalanes de esta revista, o que hayan visto recientemente TV3, lo siento, pero haced que os lo expliquen en redacción. ¡AH!, y otro día ya comentaré lo que opino sobre las ilustraciones de la primera entrega del calabozo -hay de todo-, y lo que yo hubiese colocado de tener el adecuado equipamiento.*

*De momento es una sección corta -1 página-, pero de vosotros depende que tenga más extensión e información.*

*J.M.B.M.*

EL  
CALABOZO

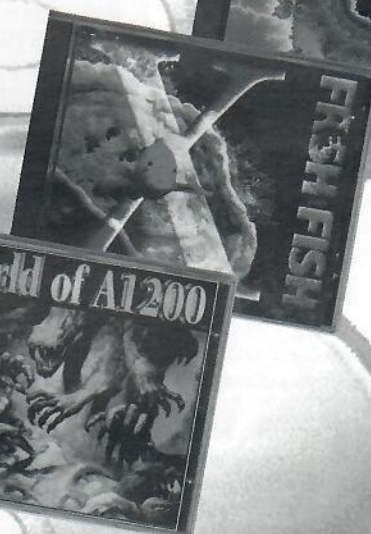




## CD ROM UTIL

|                                          |             |
|------------------------------------------|-------------|
| Aminet AMIGA 8 .....                     | 2.500 Ptas. |
| Aminet AMIGA 9 .....                     | 2.500 Ptas. |
| Aminet AMIGA 10 .....                    | 2.900 Ptas. |
| Aminet AMIGA II .....                    | 2.900 Ptas. |
| Aminet Set 1 (1 al 4) .....              | 5.500 Ptas. |
| Aminet Set 2 (5 al 8) .....              | 5.500 Ptas. |
| Fresh Fish Vol. 10 .....                 | 2.900 Ptas. |
| GoldFish II (After Fred Fish 1000) ..... | 4.500 Ptas. |
| CD PD IV .....                           | 3.500 Ptas. |
| Meeting Pearls 2 .....                   | 1.900 Ptas. |
| Meeting Pearls 3 .....                   | 1.900 Ptas. |
| Clip Art Cornucopia .....                | 4.500 Ptas. |
| Qwikforms CD (Fonts, ClipArt DTP) .....  | 4.900 Ptas. |
| Fresh Fonts 1 .....                      | 3.500 Ptas. |
| Fresh Fonts 2 .....                      | 3.500 Ptas. |
| 17 Bit Phase 4 .....                     | 4.500 Ptas. |
| Multimedia Toolkit 2 (1+2) .....         | 5.500 Ptas. |
| AMIGA Tools 2 .....                      | 2.900 Ptas. |
| Space & Astronomy .....                  | 4.500 Ptas. |
| AMIGA Desktop Video CD .....             | 3.500 Ptas. |
| Texture Gallery (FRED FISH) .....        | 6.900 Ptas. |
| 3D Arena (Objetos IMAGINE) .....         | 2.900 Ptas. |
| The Light Rom 1 .....                    | 5.500 Ptas. |
| The Light Rom 2 .....                    | 5.500 Ptas. |
| The Light Rom 3 (Fred Fish) .....        | 8.900 Ptas. |
| The Light Works .....                    | 3.500 Ptas. |
| Beauty of Chaos (OSSOWSKY) .....         | 2.500 Ptas. |
| AMOS CD Release 2 .....                  | 4.500 Ptas. |
| Da Capo (FRED FISH) .....                | 3.900 Ptas. |
| Sounds Terrific .....                    | 4.500 Ptas. |
| OctaMED 6.0 CD .....                     | 5.900 Ptas. |
| World of Sound .....                     | 3.500 Ptas. |
| World of A1200 .....                     | 3.500 Ptas. |
| World of AMIGA .....                     | 3.500 Ptas. |
| Demo Collection 1 .....                  | 2.500 Ptas. |
| Demo Collection 2 .....                  | 3.500 Ptas. |
| Euroscene .....                          | 1.900 Ptas. |
| CD-Boot v1.0 .....                       | 5.500 Ptas. |
| Photolite CD .....                       | 4.500 Ptas. |
| CD-Write .....                           | 6.900 Ptas. |
| Video Creator CD32 .....                 | 3.500 Ptas. |
| NetWork CD .....                         | 3.500 Ptas. |
| Insight: Technology .....                | 3.900 Ptas. |
| Insight: Dinosaurs .....                 | 4.900 Ptas. |
| Gamers Delight 2 .....                   | 3.500 Ptas. |
| Photo CD: Playboy Plymate Parade .....   | 3.500 Ptas. |
| Adult Sensations .....                   | 4.500 Ptas. |
| Sexual Fantasies .....                   | 1.900 Ptas. |
| Women of Venus .....                     | 4.500 Ptas. |
| Erotic Arts .....                        | 3.500 Ptas. |
| Spectrum Emulator CD 2 .....             | 3.500 Ptas. |
| Cache CDFS + CD32 Emulator .....         | 4.500 Ptas. |
| IDE-Fix (Atapi+CDFS+CD32 Emulator) ..... | 8.500 Ptas. |
| The Global Amiga Experience .....        | 3.500 Ptas. |
| Sci-Fi Sensations .....                  | 4.900 Ptas. |

¡Y MUCHOS  
MAS, LLAMANOS!



## JUEGOS CD32

|                                     |             |
|-------------------------------------|-------------|
| Pinball Illusions .....             | 4.900 Ptas. |
| Alien Breed 2 Tower Assault .....   | 5.900 Ptas. |
| Battle Chess .....                  | 3.500 Ptas. |
| D/Generation .....                  | 2.900 Ptas. |
| Defenders of the Crown II .....     | 4.500 Ptas. |
| Sensible Soccer Internacional ..... | 1.900 Ptas. |
| Liril Devil .....                   | 5.900 Ptas. |
| Rise of the Robots .....            | 6.900 Ptas. |
| Castles 2 .....                     | 3.500 Ptas. |
| Nigel Mansell's Racing .....        | 3.900 Ptas. |
| Super Stardust .....                | 5.900 Ptas. |
| Ultimate Body Blows .....           | 5.900 Ptas. |
| Frontier Elite .....                | 1.900 Ptas. |
| Strip Poker .....                   | 1.500 Ptas. |
| Alien Breed 3D (TEAM 17) .....      | 5.900 Ptas. |



**AMIGA**  
ORIGINATORS





# AMIGA on line

## ORDENADORES

|                                                                                                                                                                                                                                               |         |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| # AMIGA 1200 CON PACK AMIGA MAGIC                                                                                                                                                                                                             | 68.500  |
| # AMIGA 4000T 040 CON 5 SLOTS ZORRO-3 Y 2 DE VIDEO, MOTOROLA 68040 A 25 MHZ. RATON, 2 MB DE MEMORIA CHIP, 4 MB DE MEMORIA FAST 32 BITS, CONTROLADORA FAST SCSI-II, CONTROLADORA IDE, DISCO DURO DE 1 GB FAST SCSI-II, SOFT MAGIC Y SCALA 300. | 374.000 |
| # AMIGA 1200 SURFER, CON MODEM 14.400, HD 260 MB, SOFT INTERNET: AMI-RC, WOODOO, AMI-FTP, MINDWALKER, INTERNET SETUP, INTERNET UPDATER + GRANDES DESCUENTOS DE CONEXION.                                                                      | 99.500  |

## ACCESORIOS

|                                                                 |        |
|-----------------------------------------------------------------|--------|
| # SCAN-DOUBLER SUPER SCAN EXT. (COMPATIBILIZA CON MONITORES PC) | 35.250 |
| # INTERFACE PARA TECLADO PC                                     | 9.750  |
| # CARCASA PARA TECLADO AMIGA 1200                               | 7.725  |
| # ADAPTADOR DE 90 GRADOS PARA PCMCIA                            | 6.150  |
| # TARJETA ZORRO II PARA AMIGA 1200 CON 5 ZORRO II Y 3 PC        | 46.500 |
| # TARJETA ZORRO III PARA AMIGA 1200                             | 75.000 |
| # TORRE INFINITIV 1200 CON INTERFACE DE TECLADO PC              | 39.300 |
| # TORRE INFINITIV 1200 CON CARCASA TECLADO AMIGA E INTERFACE    | 53.175 |

## DISCOS DUROS

|                           |        |
|---------------------------|--------|
| # DISCO DURO DE 1 GB IDE  | 31.900 |
| # DISCO DURO DE 1 GB SCSI | 39.800 |

## CD-ROM

|                       |        |
|-----------------------|--------|
| # CD-ROM 6X IDE ATAPI | 12.225 |
| # CD-ROM 8X IDE ATAPI | 21.300 |

## ACELERADORAS

|                                                     |         |
|-----------------------------------------------------|---------|
| # PLACA PARA RAM INTERNA, SIMMS 72 C. Y COPRO A1200 | 10.350  |
| # M-TEC TURBOSYSTEM 030/42 MHZ CON COPRO A 25 MHZ   | 27.500  |
| # BLIZZARD A1230 TURBO IV 030/50 MHZ                | 34.900  |
| # BLIZZARD A1260 TURBO CON 060/50 MHZ               | 107.900 |
| # BLIZZARD CYBERSTORM MKII 060' PARA AMIGA 4000T    | 119.900 |

## MEMORIAS

|                                       |        |
|---------------------------------------|--------|
| # MEMORIA SIMM DE 4 MB, 72 CONTACTOS  | 8.800  |
| # MEMORIA SIMM DE 8 MB, 72 CONTACTOS  | 16.600 |
| # MEMORIA SIMM DE 16 MB, 72 CONTACTOS | 42.000 |
| # MEMORIA SIMM DE 32 MB, 72 CONTACTOS | 62.900 |

## MODEMS

|                               |        |
|-------------------------------|--------|
| # MODEM EXT. A 14.400 BAUDIOS | 14.850 |
| # MODEM EXT. A 28.800 BAUDIO  | 27.750 |

## CONTROLADORAS

|                                                                  |        |
|------------------------------------------------------------------|--------|
| # CONTROLADORA SCSI EXTERNA (PCMCIA/SQUIRREL) A1200              | 13.900 |
| # CONTROLADORA SCSI PARA BLIZZARD 1230-IV Y 1260                 | 19.900 |
| # CYBERSTORM FAST SCSI II PARA MK II                             | 19.900 |
| # CONTROLADORA OKTAGON SCSI II Y ZOCALOS MEMORIA (PARA ZORRO)    | 27.375 |
| # ALFA QUATRO IDE 4 SALIDAS PARA A4000, INCLUYE SOFT             | 10.575 |
| # TARJETA SPIDER MULTISERIE 8 PUERTOS SERIE DE 57600 BAUDIOS C/U | 63.750 |

## DIGITALIZADORES

|                                                           |         |
|-----------------------------------------------------------|---------|
| # DIGITALIZADOR DE VIDEO VLAB EXT.                        | 45.000  |
| # TARJETA "PAR" VLAB MOTION INT. CAPTURA 25 FRAMES P/Seg. | 195.000 |
| # DIGITALIZADOR DE VIDEO FRAME MACHINE                    | 60.000  |
| # MODULO FM-PRISM24 FRAME BUFFER (ANIMACION 24 BITS)      | 51.000  |
| # DIGITALIZADOR DE AUDIO MEGALOSOUND 8 BITS               | 8.900   |
| # DIGITALIZADOR DE AUDIO AURA 12/16 BITS A-1200           | 18.900  |
| # TARJETA DE SONIDO TOCCATA A 16 BITS (ALTA CALIDAD)      | 52.900  |

## GENLOCKS Y EDICION

|                                                           |          |
|-----------------------------------------------------------|----------|
| # GENLOCK PLUTO CON CANAL ALFA                            | 75.000   |
| # GENLOCK NEPTUNO CON CANAL ALFA Y SALIDAS Y/C            | 102.000  |
| # GENLOCK SIRIUS II CON CANAL ALFA Y BLUE BOX KEY (Prof.) | 153.000  |
| # CORRECTOR DIGITAL DE IMAGEN TBC-ENHANCER                | 153.000  |
| # BROADCAST CONVERTER                                     | Consult. |

## TARJETAS GRAFICAS

|                                                    |               |
|----------------------------------------------------|---------------|
| # TARJETA GRAFICA GRAFFITI (PARA TODOS LOS AMIGA)  |               |
| # TARJETA GRAFICA 24 BITS RETINA CON 2 MB VRAM     | 14.750        |
| # TARJETA GRAFICA 24 BITS RETINA CON 4 MB VRAM     | 36.000        |
| # TARJETA GRAFICA 24 BITS CYBERVISION CON 4 MB RAM | 48.000        |
|                                                    | OFERTA 61.500 |

## MONITORES

|                                                         |         |
|---------------------------------------------------------|---------|
| # MONITOR M1438S 14" 0.28 MM ESTEREO (NUEVO PRECIO)     |         |
| # MONITOR M1538S 15" PANTALLA "BLACK MATRIX" ESTEREO    | 51.000  |
| # MONITOR M1764 17" PANTALLA INVAR MASK CONTROL DIGITAL | 59.500  |
|                                                         | 136.000 |

## VARIOS

|                                                                |        |
|----------------------------------------------------------------|--------|
| # CABLE IDE DE 50 CM DE HD 2.5" A 1 DISCO DURO Y 1 CD-ROM      |        |
| # RATON ALFADATA 400 DPI                                       | 5.300  |
| # TRACBALL ALFADATA CON 3 BOTONES Y BOLA LUMINOSA              | 2.850  |
| # GENERADOR SONIDO 3D PARA AMIGA                               | 8.325  |
| # MODULADOR PARA TELEVISION CON AUDIO                          | 11.100 |
| # FUENTE DE ALIMENTACION DE 200W. PARA A-500/600/1200          | 9.900  |
| # SCANNER DE MESA VIEWSTATION A6000C 24 BITS 600X600 DPI       | 7.900  |
| # MODULO ADAPTADOR PARA NEGATIVOS Y DIAPOSITIVAS (VIEWSTATION) | 76.900 |
| # STREAMER 800 MB INTERNO SCSI                                 | 42.000 |
| # SISTEMA DE ALIMENTACION ININTERRUMPIDA DE 400 W.             | 29.850 |
| # REVISTA "AMIGA AGORA"                                        | 27.900 |
| # SURF/SOFTWARE (SOFT ORIGINAL DE AMIGA SURFER)                | 500    |
|                                                                | 16.950 |

- CON CADA PEDIDO UN REGALO SORPRESA (HASTA AGOTAR STOCKS)
- **16% DE IVA YA INCLUIDO**
- GASTOS DE ENVIO NO INCLUIDOS
- ESTA LISTA ANULA A LAS ANTERIORES
- PRECIOS VALIDOS HASTA FIN DE STOCK
- AMPLIA VARIEDAD DE PRODUCTOS, CONSULTANOS
- NO CERRAMOS AL MEDIODIA
- A PARTIR DE 100.000 PTS. DE COMPRA FINANCIACION AL 0% DE INTERES CON BANCO SANTANDER O CENTRAL HISPANO

*Antes de comprar,  
consulta esta lista*





# GRAFFITI

REVIEW  
DE LA TARJETA  
GRAFFITI por Toni Pomar

## ¿CHUNKY? ¿Y ESO QUE ES?

Antes de analizar la Graffiti es necesario explicar el por que de esa tarjeta, ya que su objetivo es 'simplemente' añadir modos de pantalla tipo 'chunky' de 256 colores a nuestro querido Amiga.

Desde siempre los gráficos del Amiga han sido almacenados y procesados en forma de bitplanos. Esto significa que, por ejemplo, una pantalla de 32 colores (5 bits por pixel) esta formada por 5 bitplanos, o 'capas', conteniendo cada una el bit correspondiente de todos los pixels que forman la pantalla (el bitplano 0 contiene el primer bit de todos los pixels, el bitplano 1 contiene el segundo bit de todos los pixels, y así...).

En el otro lado están los gráficos llamados 'chunky', que son los usados por el Macintosh y el PC en sus modos de 256 colores. En este modo cada pixel de la pantalla es representado por un byte en la memoria (se le llama 'chunky' por que todos los bits que representan el pixel estan en un solo 'chunk', o bloque, que es un byte).

Cada uno de los sistemas tiene sus ventajas y sus inconvenientes, dependiendo de lo que quieras hacer. Lo mejor, sin duda, es disponer de ambos sistemas, y usar el mas conveniente en cada caso. Con la Graffiti se consigue precisamente esto.

## ¿POR QUE EL AMIGA NECESITA MODOS 'CHUNKY'?

Hasta no hace mucho los gráficos de bitplanos eran perfectos para todo tipo de juegos, pero en los últimos tiempos, cuando la potencia de los procesadores ha ido aumentando lo suficiente, han aparecido los juegos 'mapeados', que usan objetos tridimensionales con texturas en su superficie (estilo DOOM y algunos simuladores de vuelo). Debido al tipo de cálculos necesarios para representar estos objetos es mucho mas conveniente la estructura 'chunky', en la que para modificar un pixel de 256 colores se accede una sola vez a memoria (al byte correspondiente), mientras que en los bitplanos se debe acceder 8 veces a memoria (para modificar cada uno de los bits separados de ese pixel).

Se han intentado varias soluciones para implementar este tipo de juegos, convirtiendo en tiempo real la pantalla completa chunky a bitplanos para su representación (el excelente Breathless es un ejemplo), o usando el copper para crear una pantalla chunky real de 4096 colores (Gloom y Alien Breed 3D). Pero el primer caso exige bastante potencia de proceso (en base a lo que es el standard de potencia en Amiga) y el segundo caso está bastante limitado en cuanto a la resolución maxima disponible (bastante baja, como se ve en los dos juegos mencionados). De todas formas, ninguno de estos intentos son desdeñables en absoluto. Al contrario, el mérito por haber conseguido estos resultados es extraordinario.

La Graffiti representa la solución hardware a este problema, ya que la pantalla en memoria CHIP es una pantalla chunky real, de 256 colores de una paleta de 262.144 colores, con lo que la resolución máxima posible aumenta bastante respecto a la copper-screen (768 pixels en AGA y 384 pixels en OCS/ECS) y no exige tanta potencia por parte del procesador como en las conversiones por software.

## AL GRANO

La Graffiti recibida no es el último modelo, ya que debido al conflicto de la zona de Taiwan ha habido problemas de suministro de componentes, pero la producción 'en masa' se ha reanudado ya.

La tarjeta consiste en una cajita alargada, con una entrada y una salida RGB, que se coloca entre el puerto RGB de cualquier modelo de Amiga y el cable del monitor.

Con el aparato se incluye un manual de usuario y un manual de programación (¡en castellano!), además de un disco con el programa para visualizar gráficos IFF/GIF/JPEG y los drivers del Shapeshifter (el emulador shareware de Macintosh).

Una vez conectado el aparato (poniendo los dos dip-switch del aparato en la posición correspondiente al chipset que tienes), podemos ver que la Graffiti, cuando no está activa (se activa por software), deja pasar la señal del puerto RGB hacia el monitor, sin ninguna restricción de resolución o frecuencia, con

## ¿QUE HACE LA GRAFFITI?

*Las características generales de la Graffiti son:*

- funciona con todos los modelos de Amiga.

- 256 colores de una paleta de 262.144.

- imagen de baja resolución en Amigas OCS/ECS, y de alta resolución en Amigas AGA. Se puede usar además Overscan e interlace.

- simplemente se conecta en el puerto RGB del ordenador. No necesita abrir el ordenador (necesario monitor de 15khz).

- gráficos chunky para animación rápida, juegos de texturas mapeadas...

- los programadores solo tienen que usar modos de 4 bitplanos, por lo que el ancho de banda disponible es de 7Mb/seg sobre AGA.

- gráficos mas rápidos reduciendo la resolución. La Graffiti es capaz de generar resoluciones de 160 y 80 pixels por linea por hardware, sin que el procesador/blitter tenga que doblar los pixels.

- usa memoria CHIP para almacenar la imagen, o sea que no contiene ningún tipo de memoria (es por esto que es tan barato).

- precio de venta público de 14.750 pts (precio recomendado).

- software:

+ driver externo de video para shapeshifter (incluido con la tarjeta)

+ IFF/GIF/JPEG viewers

+ AVI Video player

+ juegos tipo DOOM

+ Graffiti support CD editado cada 3 o 6 meses, por unas 850 pesetas.

AMIGA  
AGORA



R

e

v

i

e

w

57





lo que no molesta en absoluto. En caso de algún problema, seguramente indica que hay un cable alargador entre el ordenador y la Graffiti, y que éste es demasiado largo. El cable debe ser lo mas corto posible, y debe contener todas las señales del puerto RGB.

Para comprobar que funciona usamos el programa para mostrar gráficos en 256 colores. La calidad de la imagen es bastante buena, sobre todo para un dispositivo de bajo precio, y el hecho de poder ver gráficos de 256 colores en un simple A500 es realmente interesante.

Tras esto probamos los drivers del Shapeshifter. Una vez elegido el adecuado para nuestra maquina (los hay para varios tipos de procesador, con/sin MMU, y según la memoria disponible) lo instalamos. En principio la velocidad de refresco de la imagen crece notablemente respecto a los anteriores drivers, que hacían el refresco de pantalla con la conversión por procesador de la pantalla chunky del Macintosh a bitplanos de Amiga.

Sin duda los mejores drivers son los 030MMU y 040MMU, con los que la velocidad de refresco a 256 colores es muy similar a la del modo monocromo. Que yo sepa, es la primera vez que la MMU me sirve para acelerar algo :-)

Con el 030MMU, sobre un 68030/42MHz, el emulador se convierte en un Macintosh real. He probado el Netscape de Mac, el DOOM y el Dark Forces, y funcionaban bastante bien (aunque estos dos últimos juegos son muy exigentes en cuanto a memoria y potencia necesaria, incluso en un Mac real).

Por último probamos el único juego que utiliza la Graffiti: el Nemaq IV, un clon de DOOM. Este juego está en versión Beta disponible en Aminet, y puede jugarse en 256 colores, con la Graffiti, en cualquier modelo de Amiga.

La suavidad de movimiento mejora notablemente, pudiendo jugar con pantalla completa en resolución 2x1 en el 68030/42MHz, y a resolución 1x1 a 256x190 pixels (en ambos casos con todas las texturas activadas).



## PROBLEMAS

El único problema a nivel hardware es la falta de la señal de 12 voltios a la salida de la Graffiti. Esto significa que el modulador C= A520 no funcionará por falta de corriente. El fabricante nos enviará un esquema de como modificar el aparato para que funcionen correctamente los moduladores para TV.

Esto no afecta en absoluto a



los poseedores de monitores o televisores con euroconector RGB.

Otro problema es de tipo físico. En el A1200 el conector de video compuesto esta demasiado cerca del puerto RGB, dejando apenas espacio para un conector simple DB-23 con carcasa sin bloquear el conector de video compuesto. Por esto, con la Graffiti conectada al puerto RGB es muy difícil conectar algo a la salida de video compuesto del A1200.

En lo que respecta al software, los programas en general tienen problemas de visualización cuando el usuario ha movido las preferencias del Overscan del sistema. A nivel técnico, la Graffiti necesita que el borde izquierdo se encuentre en una posición precisa para poder recoger correctamente los datos de la memoria CHIP y representarlos. Esto es fácil de solucionar simplemente desplazando las preferencias del overscan o moviendo la pantalla del programa con el ratón (pulsando con el ratón en la pantalla a la vez que se pulsa la tecla Amiga izquierda) hasta que la visualización sea correcta. Estos problemas se deben a que los programas no leen las preferencias del sistema para calcular la posición correcta de la pantalla.

Además, los drivers de Macintosh muestran incorrectamente la línea superior de la pantalla, aunque eso no afecta en absoluto a su funcionamiento.

De todas formas, el software irá mejorando con el tiempo, con lo que desaparecerán completamente todos estos problemas.

## CONCLUSION

Este aparato viene a llenar, por un precio razonable, el vacío dejado por los diseñadores de los chips

OCS/ECS/AGA, que no incluyeron ningún modo tipo chunky en ellos.

Con este dispositivo ya estamos en perfectas condiciones para poder portar juegos tipo DOOM o Dark Forces a nuestro querido Amiga, igual que se han portado al mundo Macintosh, sin grandes modificaciones en el código. Además, se facilita la emulación de otras plataformas (como el Macintosh, el PC y entornos X-Window) y algunos tratamientos de imágenes (¿que tal un driver para el Photogenics?).

Por mi parte, pienso dejar este dispositivo permanentemente conectado a mi ordenador, y ya estoy probando algunos experimentos de programación.

Hala, me voy a seguir disfrutando de mi nuevo 'juguete' :-)

(para mas detalles contactar con [HTTP://web.jet.es/~amigatek/](http://web.jet.es/~amigatek/))



**Distribuido en exclusiva por :**



R

e

v

i

e

w



## EQUIPOS

### ORDENADORES:

|                                                  |                             |
|--------------------------------------------------|-----------------------------|
| AMIGA 1200 Magic Pack .....                      | 68.500 Ptas.                |
| AMIGA 1200 Magic Pack HD 170MB .....             | 87.500 Ptas.                |
| <b>AMIGA 1200 Surfer Pack HD 260MB+M+S .....</b> | <b>99.500 Ptas. ¡NUEVO!</b> |
| AMIGA 4040T 6MB HD 1GB FSCSI+PackSoft .....      | 384.500 Ptas.               |

### IMPRESORAS:

|                                           |               |
|-------------------------------------------|---------------|
| EPSON Stylus 820 80c 300cps 720ppp .....  | 56.500 Ptas.  |
| EPSON Stylus Color II 240cps 720ppp ..... | 85.500 Ptas.  |
| EPSON StylusPro Color 240cps 720ppp ..... | 132.500 Ptas. |

### MONITORES:

|                                         |               |
|-----------------------------------------|---------------|
| MICROVITEC Multisinc 1438 estéreo ..... | 53.500 Ptas.  |
| MICROVITEC Multisinc 1538 estéreo ..... | 65.500 Ptas.  |
| MICROVITEC Multisinc 1764 estéreo ..... | 142.500 Ptas. |



## COMPONENTES Y ACCESORIOS

### CHIPS:

|                                        |              |
|----------------------------------------|--------------|
| ROM 2.04 KickStart+Workbench 2.1 ..... | 6.500 Ptas.  |
| ROM 3.1 AS320 A500/A2000 (I) .....     | 18.500 Ptas. |
| ROM 3.1 AS330 A3000 (I) .....          | 21.500 Ptas. |
| ROM 3.1 AS312 A1200 (I) .....          | 21.500 Ptas. |
| ROM 3.1 AS340 A4000 (I) .....          | 21.500 Ptas. |

### COPROCESADORES:

|                              |              |
|------------------------------|--------------|
| FPU 40MHz PLCC+Crystal ..... | 16.500 Ptas. |
| FPU 50MHz PGA .....          | 20.500 Ptas. |

### CONSUMIBLES:

|                                          |                            |
|------------------------------------------|----------------------------|
| Ratón MEGA MOUSE 400DPI .....            | 3.500 Ptas.                |
| HoneyBee Super CD-32 Pad .....           | 4.900 Ptas.                |
| <b>Clasificador CD-Finder 16/p .....</b> | <b>4.000 Ptas. ¡NUEVO!</b> |
| <b>Clasificador CD-Finder 40/p .....</b> | <b>5.000 Ptas. ¡NUEVO!</b> |

### HARDWARE:

|                                          |                             |
|------------------------------------------|-----------------------------|
| MultiStart II Switch .....               | 6.500 Ptas.                 |
| VGA Adaptador A1200 .....                | 3.900 Ptas.                 |
| Multiface Card III I/O .....             | 18.500 Ptas.                |
| <b>GRAFFYTI Adaptador RGB-256c .....</b> | <b>15.500 Ptas. ¡NUEVO!</b> |
| TABBY Tableta Gráfica .....              | 12.900 Ptas.                |
| Power Tablet Genius 12*12 .....          | 45.500 Ptas.                |

## EXPANSIÓN

### ACELERADORAS:

|                                       |               |
|---------------------------------------|---------------|
| M-Tec/020/14MHz A500/2000 .....       | 20.900 Ptas.  |
| VIPER/030/28MHz MK-II MMU 0MB .....   | 24.900 Ptas.  |
| VIPER/030/50MHz MK-II MMU 4MB .....   | 43.500 Ptas.  |
| BLIZZARD 1260 060/50MHz MMU 0MB ..... | 115.500 Ptas. |

### CONTROLADORAS:

|                                          |              |
|------------------------------------------|--------------|
| M-Tec External Hard Drive A500 .....     | 21.900 Ptas. |
| DATAFLYER 500 IDE HD Control .....       | 27.900 Ptas. |
| OVERDRIVE A1200 Control HD Externo ..... | 20.500 Ptas. |

### DISQUETERAS:

|                                       |              |
|---------------------------------------|--------------|
| Disquetera Interna A500 .....         | 7.500 Ptas.  |
| Disquetera Interna A600/A1200 .....   | 7.900 Ptas.  |
| XL Internal A4000 1.76MB .....        | 15.500 Ptas. |
| Power Drive PC880B 3.5" Externa ..... | 11.500 Ptas. |
| XL External 1.76MB HD Drive .....     | 16.900 Ptas. |

### DISCOS DUROS:

|                                     |              |
|-------------------------------------|--------------|
| HD CONNER IDE 540MB 3.5" .....      | 31.500 Ptas. |
| HD Fast ATA II IDE 850MB 3.5" ..... | 33.900 Ptas. |
| HD Fast SCSI II 1GB 3.5" .....      | 44.500 Ptas. |
| HD Fast ATA II IDE 1GB 3.5" .....   | 36.500 Ptas. |

### AMPLIACIONES:

|                                      |              |
|--------------------------------------|--------------|
| DATAFLYER 500 RAM Board 0/8MB .....  | 20.500 Ptas. |
| DATAFLYER 2000 RAM Board 0/8MB ..... | 17.500 Ptas. |
| RAM BOARD 1MB w/Clock A600 .....     | 8.500 Ptas.  |
| Ampliación PC1208 0MB RAM .....      | 13.900 Ptas. |





## IMAGEN Y SONIDO

### DIGITALIZADORES:

|                                   |              |
|-----------------------------------|--------------|
| MEGALOSOUND 8bit Sampler .....    | 6.900 Ptas.  |
| AURA 12/16bit Sound Sampler ..... | 17.500 Ptas. |
| TOCCATA 16bit (Zorro) .....       | 54.500 Ptas. |

### INTERFACES:

|                                       |              |
|---------------------------------------|--------------|
| PRO MIDI Interface .....              | 5.500 Ptas.  |
| SQUIRREL SCSI PCMCIA A600/A1200 ..... | 12.900 Ptas. |
| BLIZZARD 1230-III Fast-SCSI Kit ..... | 15.900 Ptas. |
| COMMUNICATOR III MIDI I/K .....       | 14.500 Ptas. |

### LECTORES CD-ROM:

|                                            |              |
|--------------------------------------------|--------------|
| GOLDSTAR Interno FX400 4v (Atapi) .....    | 19.500 Ptas. |
| Q-Drive CD-ROM PCMCIA 4x Ext. A1200 .....  | 39.900 Ptas. |
| PowerA1200 CD-ROM SCSI-2 2v+Squirrel ..... | 45.500 Ptas. |
| PowerA4000 CD-ROM SCSI-2 2v Int. ....      | 39.500 Ptas. |

### COMUNICACIONES:

|                                        |                              |
|----------------------------------------|------------------------------|
| SURFKIT Soft Internet+Modem 14.4 ..... | 27.500 Ptas. <b>(NUEVO!)</b> |
|----------------------------------------|------------------------------|

### SCANNERS:

|                                               |               |
|-----------------------------------------------|---------------|
| POWER SCANNER V4 (256 Escala de grises) ..... | 18.500 Ptas.  |
| POWER SCANNER V4 con 24bit color .....        | 38.500 Ptas.  |
| Epson GT-65-PC A4 600ppp + I/P .....          | 118.900 Ptas. |

### TABLETAS GRÁFICAS:

|                               |              |
|-------------------------------|--------------|
| PICASSO II 2MB+TV Paint ..... | 63.500 Ptas. |
| CYBERVISION 64bit 2MB .....   | 64.900 Ptas. |

### VIDEO E IMAGEN:

|                                    |              |
|------------------------------------|--------------|
| VIDI 24 AMIGA en Tiempo Real ..... | 38.900 Ptas. |
| V-LAB PAR Y/C 24bit Interno .....  | 54.500 Ptas. |



## SOFTWARE

### GRÁFICOS:

|                                    |                            |
|------------------------------------|----------------------------|
| DeLuxe Paint 5 AGA .....           | 20.900 Ptas.               |
| Brilliance 1.0 .....               | 17.500 Ptas. <b>OFERTA</b> |
| Art Department Pro 2.5 .....       | 29.900 Ptas.               |
| Image FX v2.1a .....               | 46.500 Ptas.               |
| Photogenics (Paint Package) .....  | 11.900 Ptas. <b>OFERTA</b> |
| MORPH Plus .....                   | 17.500 Ptas.               |
| REAL 3D v3.0 PAL .....             | 71.500 Ptas.               |
| IMAGINE v3.0 PAL .....             | 69.500 Ptas.               |
| LIGHTWAVE 3D v4.0 PAL .....        | 143.500 Ptas.              |
| Cinema 4D Raytracing Modeler ..... | 39.900 Ptas.               |
| Scenary Animator v4.0 .....        | 12.900 Ptas.               |
| VISTA Pro v3.0 .....               | 12.500 Ptas.               |

### MULTIMEDIA:

|                                      |                            |
|--------------------------------------|----------------------------|
| SCALA MM300 .....                    | 31.500 Ptas. <b>OFERTA</b> |
| HELM Authoring MM Presentation ..... | 16.500 Ptas. <b>OFERTA</b> |

### SONIDO:

|                             |              |
|-----------------------------|--------------|
| DeLuxe Music v2.0 .....     | 21.500 Ptas. |
| OctaMED Pro v6.0 .....      | 8.900 Ptas.  |
| Bars & Pipes Pro v2.5 ..... | 45.900 Ptas. |

### TEXTOS:

|                                 |              |
|---------------------------------|--------------|
| CygnusED Pro 3.5 .....          | 14.500 Ptas. |
| Final Writer Release 4 .....    | 21.900 Ptas. |
| Page Stream v3.0i AGA AMG ..... | 45.900 Ptas. |

### UTILIDADES:

|                                     |                              |
|-------------------------------------|------------------------------|
| Directory Opus v5.0 .....           | 12.500 Ptas.                 |
| STUDIO II Printer controller .....  | 9.500 Ptas.                  |
| GP Fax .....                        | 9.500 Ptas.                  |
| SurfWare (Soft Internet) .....      | 17.900 Ptas. <b>(NUEVO!)</b> |
| SuperBase Personal 4 AGA .....      | 25.500 Ptas.                 |
| SuperBase 4 Professional 1.3 .....  | 47.500 Ptas.                 |
| Devpac 3.12 Assembler .....         | 14.900 Ptas.                 |
| ADPro 3.03 Epson Scanner Pack ..... | 20.500 Ptas.                 |





H

o

j

a

d

e

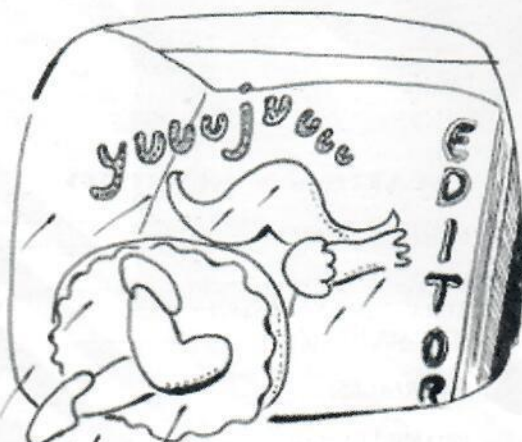
K

A

S

O

MI PAPA ME HA DICHO...  
QUE ESTE ORDENADOR ES  
"MAGICO"



HOLA: YO QUERIA  
OS Y ADEMAS IRE CORRIENDO  
EL SIN DARLE NADA Y ADEM  
A DEJARE TODO  
QUILAMENTE SIN PR  
DARE SOLO A  
VISITAS

Y MI PAPA NO  
JUEGA CONMIGO DESDE  
COMPRO UN ORDENADO  
ME HE ESCONDIDO AQU  
PARA QUE NOME  
ENCUENTRE Y V  
JUGARE CON EL  
Y ADEMAS  
TERRA



MI PAPA ME HA DICHO...  
QUE ESTE ORDENADOR ES  
"MAGICO"







**CÓMO  
COLABORAR  
CON  
AMIGA AGORA**

¿Tienes algo que decirnos, desde un comentario de lo más técnico hasta un comentario de un juego?  
¡¡Mádanos tus artículos!! ¡¡No necesitas ningún requisito especial para colaborar con AMIGA Ahora, solo  
querer decir o hacer algo con tu AMIGA!!

\*La Revista es montada con PageStream 3.0 y los textos se preparan con el procesador (PageLiner) incluido en dicho programa.

\*En caso de que dispongáis del PageStream 2.0 o 3.0 nos facilitarías mucho el trabajo montando vuestros artículos directamente en este Procesador. En caso de no disponer del PageStream podéis mandarnos el texto en formato ASCII.

\*Los gráficos podéis mandarlos en cualquier formato soportado por AMIGA: IFF, ILBM, GIF, JPG, etc.. especificando si lo creéis conveniente cómo queréis que vayan colocados dentro del texto.

\*Mandadnos vuestra foto, firma, dirección y teléfono junto con vuestros artículos y se publicarán en el próximo ejemplar en preparación.

**¡¡ANÍMATE!!**

**¿TE  
GUSTA  
NUESTRA  
REVISTA?**

Si crees que es de tu interés y puede ser mejorada:  
Envíanos tu opinión y sugerencias en un sobre con tu nombre y dirección a  
TuAMIGA Ordinadors y entra inmediatamente a formar parte del:

**CLUB AMIGA AGORA**

**CÓMO  
CONTACTAR  
CON  
TuAMIGA  
Ordinadors**

\*Teléfono: (93) 560 36 04

\*Fax: (93) 560 36 07

\*Dirección: C/ Progreso nº 6 Tienda  
08120 LA LLAGOSTA (BARCELONA)

\*E-Mail: tuamiga@redestb.es

¡También tenemos ya una página en Internet, entra a verla!  
<http://www.geocities.com/Athens/2964/>

**CÓMO  
HACER UN  
PEDIDO A  
TuAMIGA  
Ordinadors**

\*Te recordamos que servimos a toda España.  
Por Correo normal o contra-reembolso.  
Por transporte en 24h.

\*Forma de pago:  
Reembolso al recibir.  
Transferencia Bancaria  
Al contado...

A partir de compras de 100.000 ptas. los  
Portes son gratuitos...

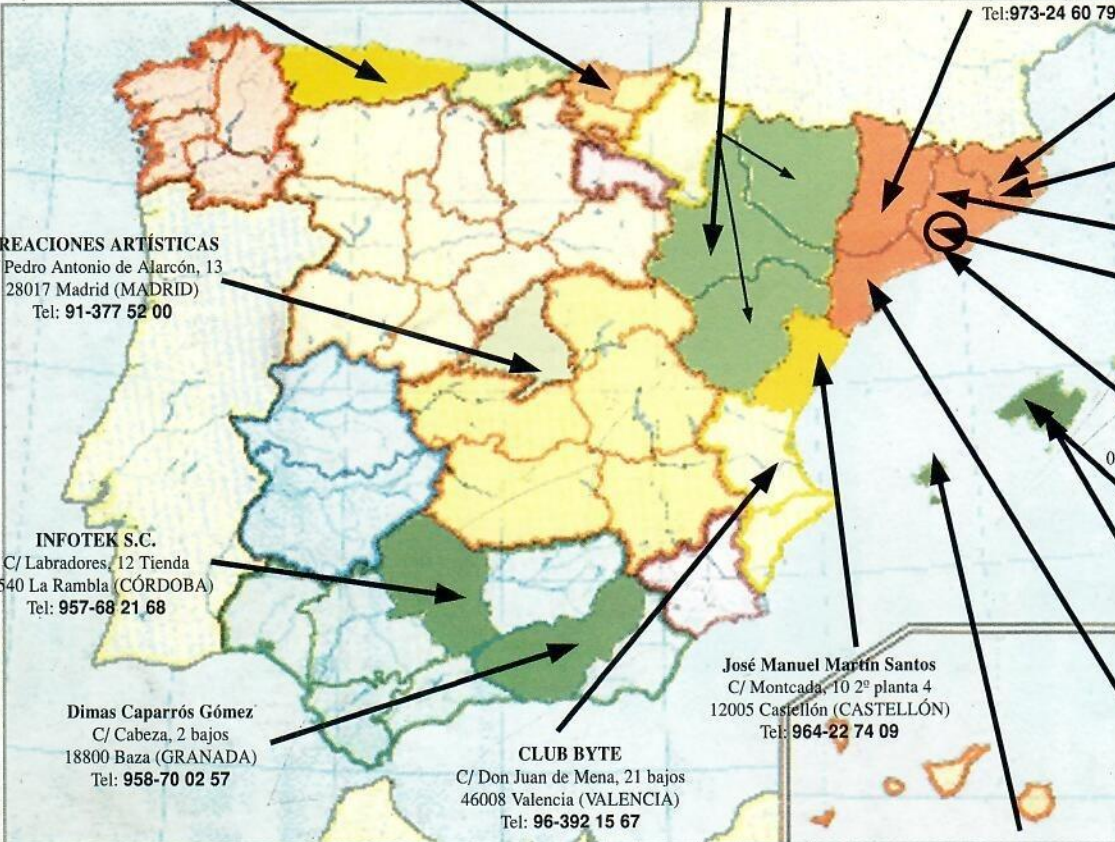


**¡¡EXCLUSIVAMENTE AMIGA!!**

C/ PROGRESO, 6 LOCAL3 Tel: 560 36 04 Fax: 560 36 07 LA LLAGOSTA (08120) BARCELONA



# ¿Quién distribuye AMIGA Ahora?



**Jorge Coma**  
Av. del Llano, 26 5º I  
33209 Gijón (ASTURIAS)  
Tel: 98-514 85 18

**Javier García Lete**  
Almda. Doctor Areilza, 50 pral. dcha.  
48010 Bilbao (VIZCAYA)  
Tel: 94-427 02 75

**Oscar Royo Zamora**  
Ctra. de Valencia Km. 12'700 nº 4  
50420 Cadrete (ZARAGOZA)  
Tel: 976-50 48 41

**Manel López Nieto**  
Avda. Prtat de la Riva, 45 3º 1ª  
25008 Lérida (LÉRIDA)  
Tel: 973-24 60 79

**José Luis Quer**  
C/Jaume I, 24 bajos  
17257 Torroella de Montgrit  
(GERONA)  
Tel: 972-76 02 26

**Francesc Planas Mateu (Dardo)**  
Aptdo. de correos nº 1  
17310 Lloret de Mar (GERONA)  
Tel: 972-36 97 68

**Joan Jesús Sánchez Bartoll**  
Boscos del Montnegre, parcela 157  
Sant Celoni (BARCELONA)  
Tel: 93-867 44 59

**TuAMIGA Ordinadors**  
C/Progreso, 6  
08120 La Llagosta (BARCELONA)  
Tel: 93-560 36 04  
Fax: 93-560 36 07

**Andrés Román**  
C/ Millà i Fontanal, 44 piso  
08915 Badalona (BARCELONA)  
Tel: 93-399 66 41

**AMIGATEK ESPAÑA S.L.**  
C/ Juan de Saridakis, 5 A. 2º  
07015 Palma de Mallorca (BALEARES)  
Tel: 971-70 27 58

**AMIGA ON LINE**  
C/ Cala Serena, 2 5º 4a  
Son Cladera (BALEARES)  
Tel: 971-47 60 18

**José María Barenys Monfill**  
C/ San Miguel, 51 1º  
43201 Reus  
(TARRAGONA)  
Tel: 977-34 05 38

**Miguel Barnosi**  
C/ Gipuzcua, 5 3º  
07800 Ibiza (BALEARES)  
Tel: 971-33 23 00

**José Manuel Martín Santos**  
C/ Montcada, 10 2º planta 4  
12005 Castellón (CASTELLÓN)  
Tel: 964-22 74 09

**CLUB BYTE**  
C/ Don Juan de Mena, 21 bajos  
46008 Valencia (VALENCIA)  
Tel: 96-392 15 67

**Dimas Caparrós Gómez**  
C/ Cabeza, 2 bajos  
18800 Baza (GRANADA)  
Tel: 958-70 02 57

**INFOTEK S.C.**  
C/ Labradores, 12 Tienda  
14540 La Rambla (CÓRDOBA)  
Tel: 957-68 21 68

**CREACIONES ARTÍSTICAS**  
C/ Pedro Antonio de Alarcón, 13  
28017 Madrid (MADRID)  
Tel: 91-377 52 00

**¡¡Reserva tu ejemplar!!**

## SUBSCRIPCIÓN

☐ Deseo subscribirme a ☐ números, a partir del número en preparación, al precio de 500 ptas. más 250 ptas. de gastos de envío (correo certificado) por ejemplar.

**¡¡ Y si te subscribes a partir de 6 ejemplares te llevarás un 10% de descuento !!**

☐ Ingreso en cuenta: **LA CAIXA entidad 2100 - oficina 0306 - C.C. 49 - nº de cuenta 0200113389**  
poniendo la referencia: "AGORA" y envía el resguardo de ingreso por fax lo más rápido posible a TuAMIGA Ordinadors

Nombre: \_\_\_\_\_ Apellidos: \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_

Localidad: \_\_\_\_\_ C.P.: \_\_\_\_\_

Provincia: \_\_\_\_\_ Teléfono/Fax: \_\_\_\_\_

Equipo/s AMIGA del que dispone, en el caso de que disponga: \_\_\_\_\_

¿Qué haces con tu AMIGA?: \_\_\_\_\_